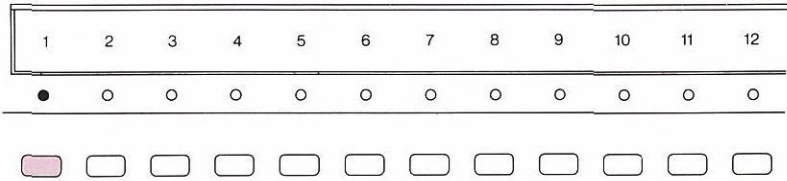


1 レジストレーションメニュー

さまざまな音楽ジャンルのレジストレーションを、ボタンひとつでパネルに再現させることができます。

1 1～19のボタンのうち、ひとつを押す。



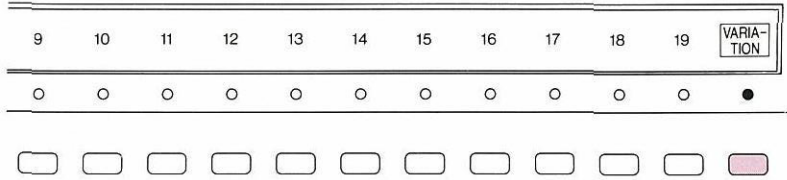
下に示した“プリセットされているレジストレーション”を参考にして、1から19までのボタンのひとつを押してください。押したボタンにプリセットされているレジストレーションが、パネルに再現されます。

2 リズムをスタートさせ、演奏を始めましょう。

リズムのテンポを演奏する曲に合わせてセットし、リズムをスタートさせて演奏を始めてください。
また、他のボタンを押して、いろいろなレジストレーションを再現させてみましょう。



3 必要に応じて、バリエーションボタンをONにする。



右端のバリエーションボタンをONにすると、1から19までのボタンにプリセットされているレジストレーションが、すべてこれらのバリエーションに変わります。バリエーションボタンをONにしている時と、OFFにしている時のサウンドの違いを聞き比べてみましょう。

[プリセットされている機能の範囲]

レジストレーションメニューにプリセットされている機能の範囲は、レジストレーションメモリーに記憶させることができる機能の範囲とほぼ同じです。
(➡18ページ)
●プリセットされている音色には、ボイスメニューの音色も含まれています。
(➡23ページ)
●プリセットされているリズムには、リズムメニューのパターンも含まれています。(➡32ページ)
●リズムのテンポは、演奏する曲に合わせてセットできるように、プリセットされていません。
●A. B. C. (オートベースコード)のセッティングはプリセットされていません。A. B. C. を使いたい場合は、マルチメニューでモードを選び、パネルのA. B. C. ONボタンを点灯させてください。(➡62ページ)

[再現させたレジストレーションの変更]

レジストレーションメニューのボタンをONにして、レジストレーションを再現させた後、パネルやマルチメニューを操作すれば、レジストレーションを部分的に変更することができます。音色やリズムパターン、アルペジオコードのパターンなどを変えてみましょう。また、部分的に変更したレジストレーションは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。

[下鍵盤の音色がプリセットされていないレジストレーション]

以下のレジストレーションでは、下鍵盤の音色としてアルペジオコードのみがセットされていますので、必ず、リズムをスタートさせて演奏するようにしてください。
●5番(バリエーションOFF)
●6番(バリエーションOFF)(ウェーブはセットされています)
●8番(バリエーションON)
●9番(バリエーションOFF)
●12番(バリエーションOFF)
●13番(バリエーションON)
●14番(バリエーションON)
●16番(バリエーションON)
●19番(バリエーションON)

[プリセットされているレジストレーション]

No	サウンドのイメージ	リズムパターン	
		バリエーション OFF	バリエーション ON
1	マーチ	マーチ	マーチ
2	パイプオルガン	8ビート	マーチ
3	木管アンサンブル	マーチ	8ビート
4	ジャズオルガン	バラード	スローロック
5	ジャズコンボ 1	スイング	スイング
6	ジャズコンボ 2	ボサノバ	ボサノバ
7	ビッグバンド 1	スイング	スイング
8	ビッグバンド 2	バラード	バラード
9	カントリー／ラテン	カントリー	ラテン
10	ストリングアンサンブル/ボーカルアンサンブル	ワルツ	ワルツ

No	サウンドのイメージ	リズムパターン	
		バリエーション OFF	バリエーション ON
11	ポップスアンサンブル 1	8ビート	8ビート
12	ポップスアンサンブル 2	サルサ	タンゴ
13	ポップスアンサンブル 3	サンバ	サンバ
14	コンテンポラリー 1	16ビート 1	16ビート 1
15	コンテンポラリー 2	ディスコ	ディスコ
16	コンテンポラリー 3	バウンス	レゲエ
17	コンテンポラリー 4	8ビート 2	16ビート 2
18	コンテンポラリー 5	8ビート 1	バウンス
19	ファミリーミュージック	ワルツ	カントリー

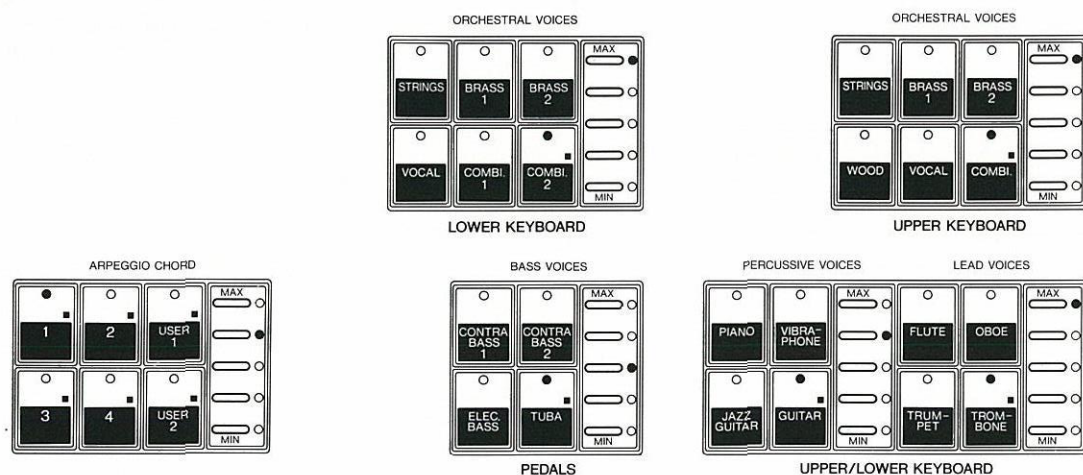
2 VOICE MENU 1	COMBI. 1	COMBI. 2	COMBI. 3	PIPE ORGAN 1	PIPE ORGAN 2	PIPE ORGAN 3	STRINGS 1	STRINGS 2	STRINGS 3	BRASS 1	BRASS 2	WOOD	ACCOR-DION	SYNTH STRING	SYNTH BRASS	COSMIC 1	COSMIC 2	COSMIC 3	VOCAL 1	VOCAL 2
3 VOICE MENU 2	PIANO	ELEC. PIANO 1	ELEC. PIANO 2	HARPSI-CHORD	HARP	ACOUST. GUITAR	ELEC. GUITAR	JAZZ GUITAR	STEEL GUITAR	DISTOR. GUITAR	VIBRA-PHONE	MARIMBA	CELESTA	BANJO	KOTO	STEEL DRUM	TIMPANI	CLAVI	CHIME	WAVE
4 VOICE MENU 3	VIOLIN	CELLO	HORN	FLÜGEL HORN	PICCOLO	CLARINET	SAXO-PHONE	BAS-SOON	PAN FLUTE	RECORDER	HARMONICA	WHISTLE	SYNTH LEAD	COMBI. BASS 1	COMBI. BASS 2	ELEC. BASS 1	ELEC. BASS 2	SYNTH BASS 1	SYNTH BASS 2	ORIGINAL VOICE

2 ボイスメニュー1 3 ボイスメニュー2 4 ボイスメニュー3

各音色群とアルペジオコードにある付点ボタンに、いろいろな音色を移すことができます。

音色を移す操作

1 どの音色を、どの音色群に移すかを定める。



(図はHS-5)

各音色群(HS-8のAWMプリセットとAWMベースボイスを除く)には、それぞれ付点ボタン(四角い点の付いたボタン)がひとつずつあります。また、アルペジオコードには6つの付点ボタンがあります。ボイスメニューの音色は、これらの付点ボタンに移して使います。

ボイスメニューの音色は、マルチメニューの3つの面に用意されています。

ボイスメニュー 1	コンビネーション系、オーケストラル系の20音色が用意されています。
ボイスメニュー 2	パーカッション系などの20音色が用意されています。
ボイスメニュー 3	リード系、ベース系の19音色が用意されています。(右端のオリジナルボイスについては、次ページ参照)。

以上の59音色を、どの音色群(およびアルペジオコード)に移すかは、自由に選ぶことができます。

ノート:ボイスメニューの音色のなかには、パネルにある音色と名称が同じものがありますが、その内容は異なります。

[移すのに適した音色群]

ボイスメニューの59音色は、どの音色群にも移すことができますが、およそ次のように移して使うと効果的です。

- ボイスメニュー1の音色:上・下鍵盤のオーケストラルボイスまたは上・下鍵盤のコンビネーションボイス(HS-8・HS-7・HS-6)に移す。
- ボイスメニュー2の音色:パーカッションボイス(HS-7・HS-6・HS-5)またはアルペジオコード(全機種)に移す。
(HS-8では、上・下鍵盤のコンビネーションボイスまたはオーケストラルボイスに移す。)
- ボイスメニュー3のバイオリンからシンセリードまで:リードボイスに移す。
- ボイスメニュー3のコンビベース1からシンセベース2まで:ベースボイスに移す。

[移した音色群によって、異なった感じになる音色]

以下のような場合は、移した音色群によって、音色が異なった感じになります。

- ボイスメニュー1のストリングス1・2・3、ブラス1・2、ボーカル1・2の音色を、オーケストラルボイス以外の音色群に移した場合。
- ボイスメニュー3のバイオリン、チェロ、ホルンをリードボイス以外の音色群に移した場合。
- ボイスメニュー3のシンセベース1を、ベースボイス以外の音色群に移した場合。

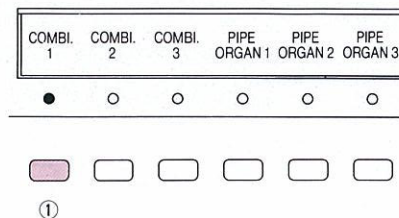
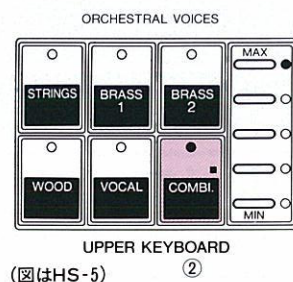
[ボイスメニューのデータをメモリーする使い方]

各付点ボタンに何の音色を移しているかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なった数字ボタンに、いろいろなボイスメニューの音色を移したレジストレーションをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、付点ボタンに移した音色が切り替わり、とても便利です。(➡18ページ)

[コンビネーションの音色(ボイスメニュー1)]

コンビ1:ジャズオルガン
コンビ2:フルートカプラー1
コンビ3:フルートカプラー2

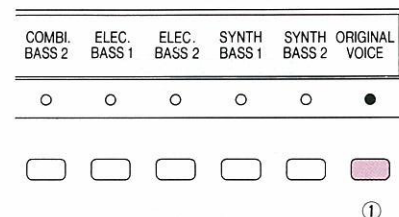
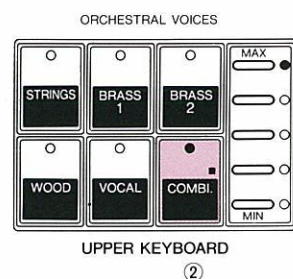
2 ボイスメニューのボタン①をひとつ押しながら、付点ボタン②のひとつを押す。



押した付点ボタンのランプが点滅し、ボイスメニューの音色がそのボタンに移ったことを示します。ほかの付点ボタンにも、同様の操作で、いろいろな音色を移してみましょう。

パネルの音色に戻す操作

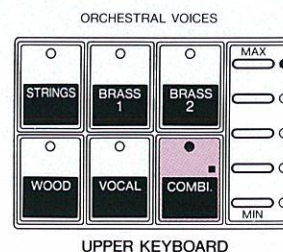
オリジナルボイスのボタン①を押しながら、付点ボタン②を押す。



付点ボタンに移したボイスメニューの音色を解除して、パネルに表示されている音色に戻したい場合は、ボイスメニュー3の右端にあるオリジナルボイスのボタンを押しながら、付点ボタンを押してください。押した付点ボタンのランプが点滅して、パネルに表示されている音色に戻ったことを示します。

なお、複数の付点ボタンの音色をパネルに表示されている音色に戻したい場合は、オリジナルボイスのボタンを押し続けたまま、複数の付点ボタンを順次押してください。

[付点ボタンに移した音色の確認]



付点ボタンに何の音色が移されているかを確認したい時は、確認したい付点ボタンを押してください。

ボイスメニューの音色が移されている場合:ボイスメニュー1・2・3のいずれかのボタン(オリジナルボイスのボタンを除く)のランプが、付点ボタンを押している間点灯し、移されている音色を確認することができます。また、HS-8では、ガイドディスプレイに、音色の名称が表示されます。

ボイスメニューの音色が移されていない場合:ボイスメニュー3にあるオリジナルボイスのランプが、付点ボタンを押している間点灯します。また、HS-8では、ガイドディスプレイに、ORIGINAL VOICEと表示されます。

●ボイスエディット機能を使って登録した音色(ユーザーボイス)を付点ボタンに移している時は、ボイスエディットの面にあるユーザーボイスのランプが点灯します。(⇒30ページ)

[ボイスエディット機能]

ボイスメニューの音色は、ボイスエディット機能によって音色データを変更し、音色の感じを変えることができます。この場合、ボイスメニューの音色をいったんパネルの付点ボタンに移しておいてから、エディットの操作に入ってください。(⇒26ページ)

[ボイスメニューの使用にあたって]

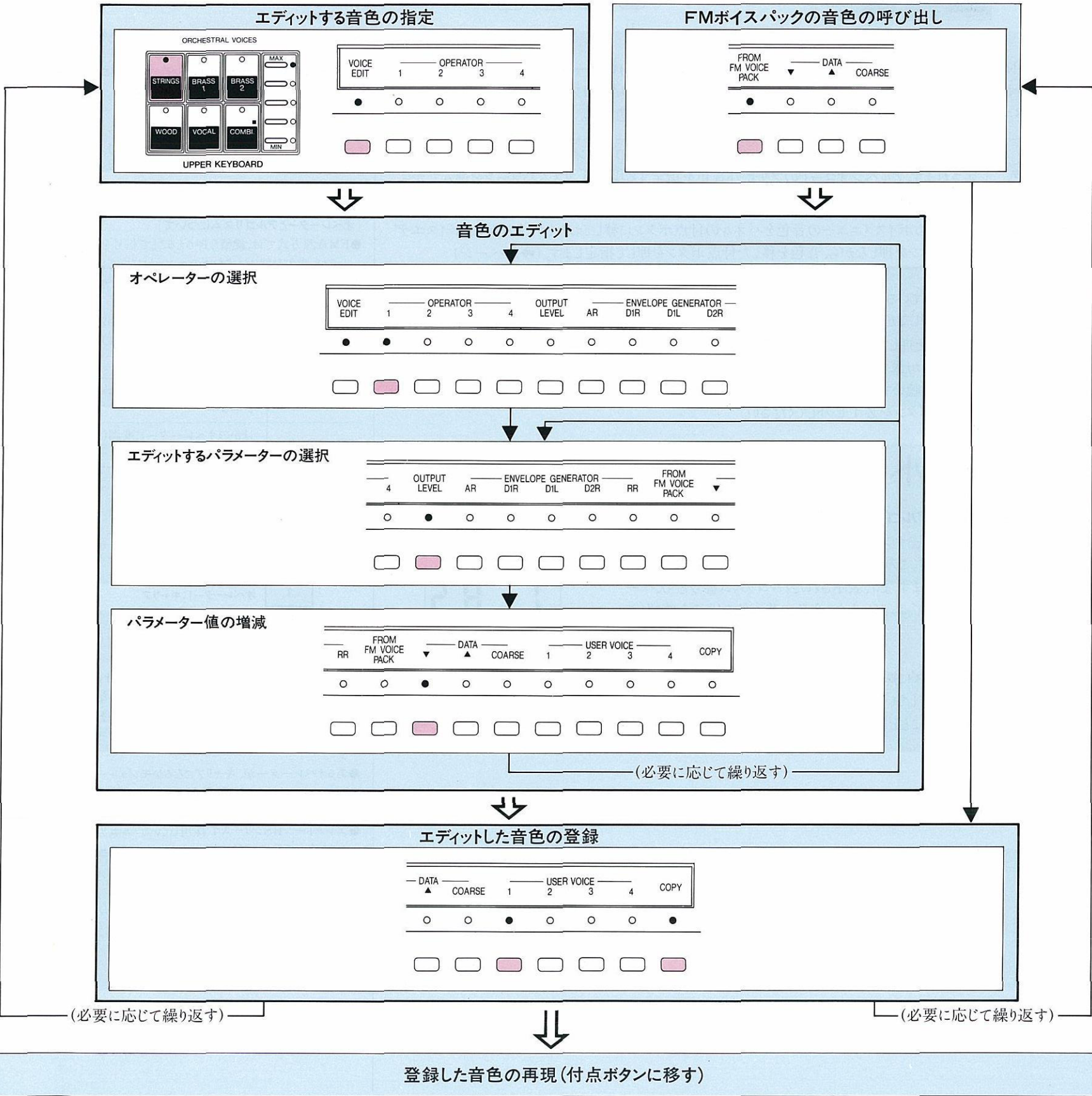
- 複数の付点ボタンに、同じ音色を移して使うこともできます。
- リードボイスまたはベースボイスの付点ボタンに移した音色は、モノフォニック(単音)で得られます。
- ボイスメニューの音色は、移した音色群によって感じが異なって聞こえる場合があります。気になる場合には、マルチメニューのユーザービブラートで、ビブラートのかかり具合を調整してみてください。
- 付点ボタンに移したボイスメニューのデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

5

ボイスエディット

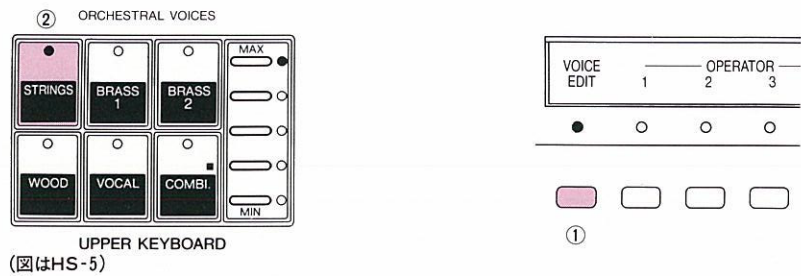
プリセットされている音色のデータを自由に変更し、ユーザーボイスとして登録することができます。

[ボイスエディット機能の操作チャート]



エディットする音色の指定

1 ボイスエディットボタン①を押しながら、エディットしたい音色のボタン②を押す。



ボイスエディットのランプが点灯になり、指定した音色(上の例ではストリングス)のデータをエディットできる状態になります。エディットするために指定できるのは、各音色群のすべての音色(HS-8のAWMプリセットとAWMベースボイスを除く)とボイスメニューのすべての音色、およびアルペジオコードのプリセット音色です。

パネルの音色	ボイスエディットボタンを押しながら、エディットしたい音色のボタンを押すだけで、その音色が指定されます。アルペジオコードのプリセット音色を指定する場合は、リズムパターンを選んでから、音色を指定してください。
ボイスメニューの音色	あらかじめボイスメニューの音色をパネルの付点ボタンに移しておきます。それから、ボイスエディットボタンを押しながら、音色を移した付点ボタンを押して指定します。(➡24ページ)

ノート:付点ボタンに表示されているとおりの音色(オリジナルボイス)を指定したい場合は、ボイスメニュー3にあるオリジナルボイスのボタンを押しながら付点ボタンを押し、ボイスメニューの音色を解除しておいてください。(➡24ページ)

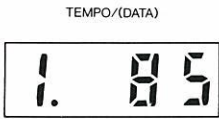
ノート:ボイスエディットボタンを押してから、エディットする音色のボタンを押すまでの間、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)のメッセージが表示され、エディットする音色を選択するよう指示します。

注意:ボイスエディットは、音を聴いて確認しながら行いますので、指定した音色が発音するように、パネルでそのボリュームとアンサンブルのボタンを必ずセットしてください。

音色のエディット

2 エディットする音色のアルゴリズム(オペレーターの配列パターン)を確認する。

エディットする音色を指定すると、テンポディスプレイの左端に、1から7までのいずれかの数字が表示されます。この数字は、エディットするために指定した音色のアルゴリズム番号を示しています。まず、表示されたアルゴリズム番号と、次ページの図を対応させることによって、エディットする音色の基本的な構造を確認してください。(➡27ページ)



ノート:エレクトーンHSシリーズに採用しているFM音源方式では、4つの“オペレーター”を組み合わせることによって、さまざまな音色を創りだしています。この“オペレーター”とは、音色の基になる信号を発生するユニットのことで、それらの配列パターンのことを“アルゴリズム”と呼んでいます。(右記の“オペレーターとアルゴリズムについて”参照)

[ユーザーボイスのボタンにプリセットされている音色]

エディットした音色は、ユーザーボイスのボタン(1~4)に登録しますが、これらのボタンには、あらかじめ4つの音色がプリセットされています。

- プリセットされている音色は、4種類のコズミック(イメージサウンド)で、ボイスメニュー1にあるコズミックとは別の音色です。
- プリセットされている音色は、ボイスメニューと同様の操作によって、パネルの付点ボタンに移して使うことができます。(➡24ページ)
- エディットした音色を登録すると、プリセットされているコズミック音色のデータは、登録した音色のデータに置き替わってしまいます。プリセットされているコズミック音色のデータを保存しておきたい場合は、ボイスエディットの操作を行う前に、データをRAMバックに移しておいてください。(➡20ページ)
- エディットした音色を登録した後、以下の操作を行えば、プリセットされていたコズミック音色に戻すことができます。

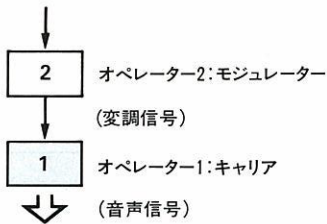
いったん電源スイッチをOFFにして、マルチメニューの一番左端のボタンを押しながら、電源スイッチをONにする。

注意:上記の操作を行うと、登録したユーザーボイスのデータだけでなく、その時記憶されている各種のデータ(レジストレーションメモリー、ユーザーパターン、C.S.P./R.S.P.、F.M.P.のデータなど)が失われてしまいます。上記の操作を行う際は、あらかじめデータをRAMバックに移してください。

[オペレーターとアルゴリズムについて]

- FM音源方式では、鍵盤を押さえることで信号を発生する“オペレーター”が、音色を創りだすためのユニットになっています。
- エレクトーンHSシリーズは、各音色群ごとに4つのオペレーターをそれぞれもっています。
- オペレーターには、変調を受けて音声信号を出力するものと、ほかのオペレーターを変調するものがあり、それらを次のように呼んで区別しています。

キャリア	音声信号(実際の音色の信号)を出力するオペレーター。
モジュレーター	ほかのオペレーターに変調信号を出力するオペレーター。

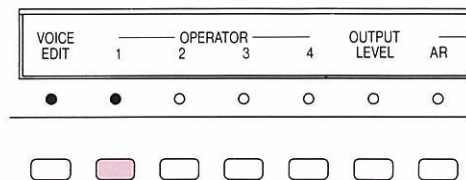


- 上図のように、ひとつのオペレーター(モジュレーター)が、別のオペレーター(キャリア)を変調し、変調を受けたオペレーターが音色の信号を出力するというのが、FM音源の基本的なしくみです。
- 各オペレーターは、すべて同じしくみになっています。つまり、各オペレーターはキャリアとしても使え、モジュレーターとしても使うことができます。
- あるオペレーターが、キャリアになるかモジュレーターになるかは、各オペレーターをどのように配列するかによって決まります。そして、この配列パターンのことを“アルゴリズム”と呼んでいます。
- エレクトーンHSシリーズで採用しているアルゴリズムは7種類あり、1番から7番まで番号が付けられています。(➡27ページ)

3 データを変更するオペレーターを選ぶ。

エディットする音色のアルゴリズムを確認したら、オペレーターのボタン(1~4)のひとつを押して、音色データを変更するオペレーターを選んでください。(どのオペレーターを選ぶかは、右記の「オペレーター選択の一般的な原則」参照)

エレクトーンHSシリーズでは、アルゴリズムが異なっても、番号が同じオペレーターは、なるべくその役割が同じになるようにしています。



オペレーター	役 割
1	すべてのアルゴリズムで、必ずキャリアになっています。
2	1番から5番までのアルゴリズムではモジュレーターになり、6番と7番のアルゴリズムではキャリアになっています。
3	1番から4番までのアルゴリズムではモジュレーターになり、5番から7番までのアルゴリズムではキャリアになっています。
4	すべてのアルゴリズムで、必ずモジュレーターになっています。また、このオペレーターはフィードバックによって自分自身を変調しています。

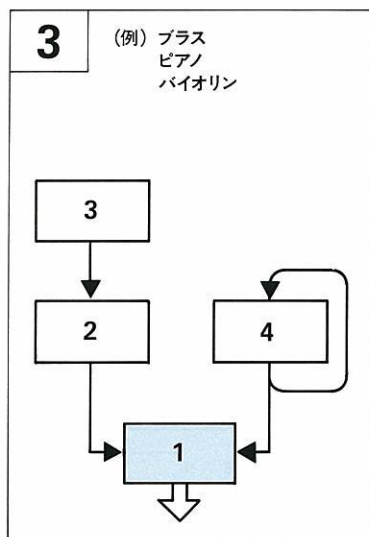
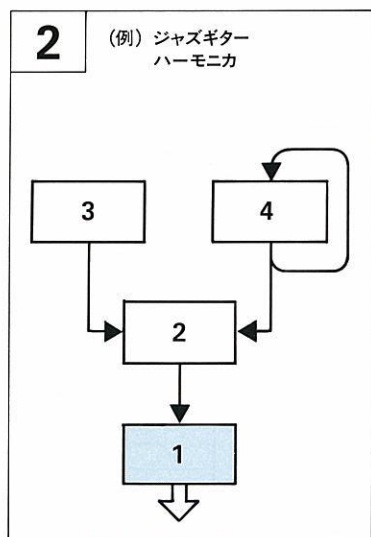
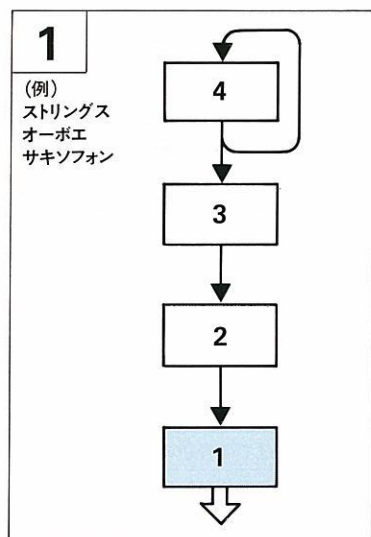
ノート: エディットする音色を指定した時点では、自動的に1のランプが点灯になります。

【オペレーター選択の一般的な原則】

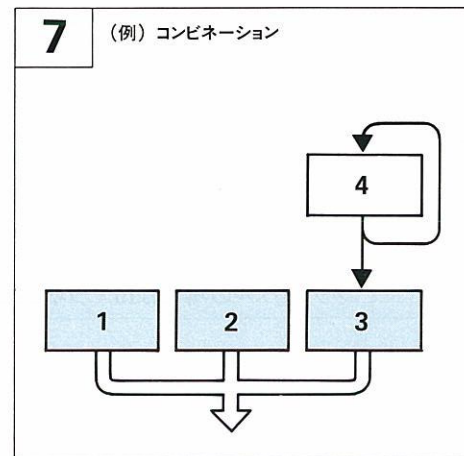
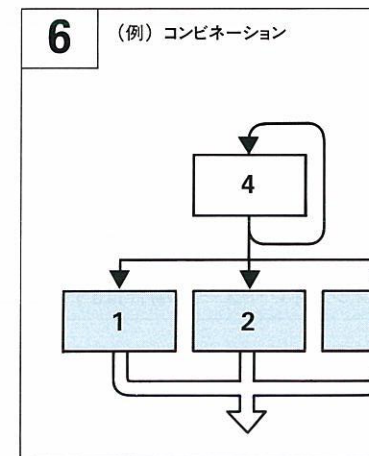
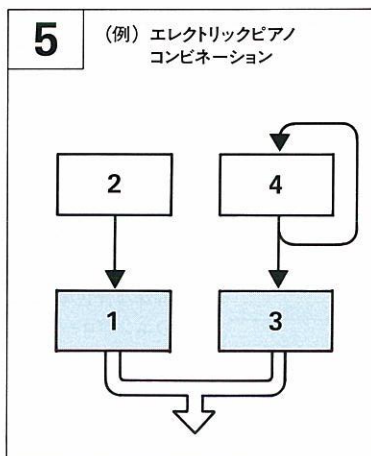
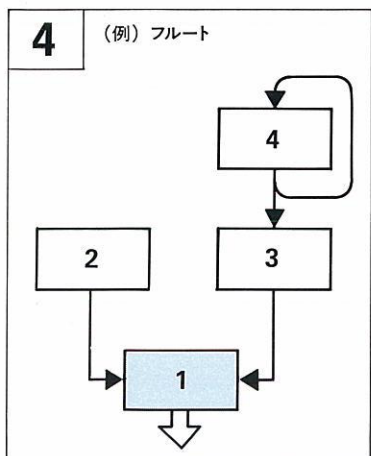
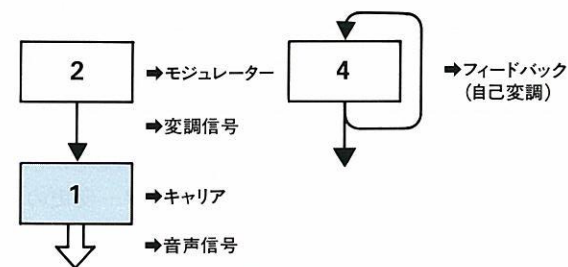
ボイスエディットを行う場合は、まず、そのアルゴリズム番号を確認して、各オペレーターの役割を把握してください。各オペレーターがキャリアになっているかモジュレーターになっているかを確認したら、音色の感じをどのように変えるかに応じて、エディットするオペレーターとそのパラメーターを選択します。エディットできるパラメーターは、大きくわけて、アウトプットレベルとエンベロープジェネレーターがありますが、エディットするオペレーターがキャリアであるかモジュレーターであるかによって、その働きは異なっています。

- 音量を変えたい場合: キャリアのオペレーターを選び、アウトプットレベルのデータを変更する。
- 音色を変えたい場合: モジュレーターのオペレーターを選び、アウトプットレベルのデータを変更する。
- 音量の時間的な変化を変えたい場合: キャリアのオペレーターを選び、エンベロープジェネレーターのデータを変更する。
- 音色の時間的な変化を変えたい場合: モジュレーターのオペレーターを選び、エンベロープジェネレーターのデータを変更する。

【7種類のアルゴリズム(オペレーターの配列パターン)】

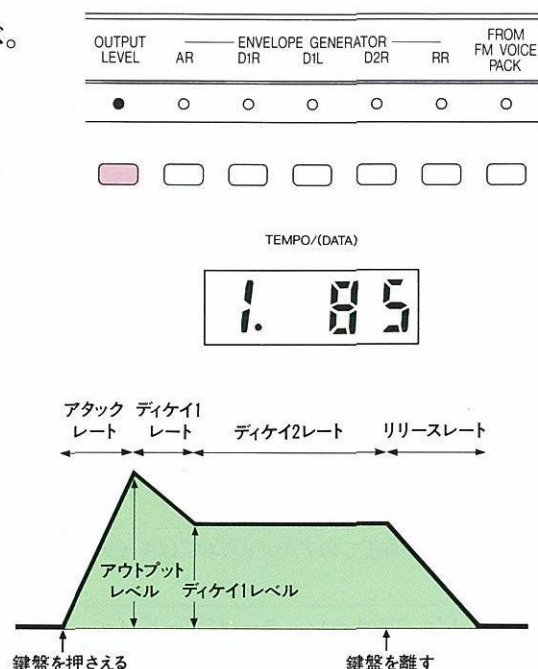


(凡例)



4 変更するパラメーター(データの項目)を選ぶ。

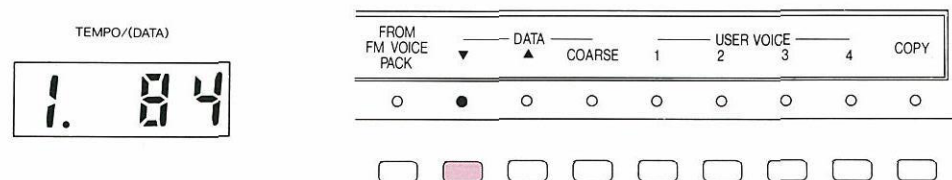
オペレーターを選択した時点では、アウトプットレベルのボタンがONになり、そのオペレーターにプリセットされているアウトプットレベルの数値が、テンポディスプレイの右端に表示されます。最初にアウトプットレベルを変更したい場合は、このままの状態の数値を増減させてください。エンベロープジェネレーターを変更したい場合は、5つのボタン(AR・D1R・D1L・D2R・RR)のひとつをONにしてください。ONにしたデータのプリセット値がテンポディスプレイに表示され、そのパラメーターを変更できる状態になります。(図は持続音の場合のエンベロープを図式化したもの)



パラメーター	意味	可変幅
アウトプットレベル	出力する最大のレベル。	0～99
アタックレート (AR)	鍵盤を押さえてから、最大レベルに達するまでの速さ。	0～31
ディケイ1レート (D1R)	最大レベルから、持続を始める時点 (D1L) に達するまでの速さ。	0～31
ディケイ1レベル (D1L)	持続を始める時点のレベル。	0～15
ディケイ2レート (D2R)	持続を始める時点から、レベルが0になるまでの速さ。(この値が0の場合は持続レベルが保持される＝持続音)	0～31
リリースレート (RR)	鍵盤を離してから、レベルが0になるまでの速さ。	1～15

ノート: 各パラメーターの変更によって、音色の感じがどのように変化するかは、右記の“アウトプットレベル変更の一般的な原則”“エンベロープジェネレーター変更の一般的な原則”を参照してください。

5 データのボタンで、数値を増減させる。



鍵盤を押さえて、エディットする音色を発音させながら、データのボタンを押して、選んだパラメーターのデータ値を増減させてください。

▼	1回押すたびに、データの数値がひとつずつ減ります。
▲	1回押すたびに、データの数値がひとつずつ増えます。
コース	このボタンを押しながら、▼または▲ボタンを押すと、データの数値を粗く増減させることができます。アウトプットレベルの場合は10ずつ増減し、エンベロープジェネレーターの場合は5ずつ増減します。

ノート: 各パラメーターの値を変更する時は、鍵盤を押さえて指定した音色を発音させ、音色の感じがどのように変化するかを確認しましょう。この場合、アンサンブルのセッティングを、エディットしている音色だけが発音するようにすると、より確認しやすくなります。

[アウトプットレベル変更の一般的な原則]

アウトプットレベルは、オペレーターがキャリアになっている場合は音量を、モジュレーターになっている場合は音色を決める大きな働きがあります。

キャリアの場合: 音量を変える

アウトプットレベル	▼ 音量が小さくなる(音声信号の振幅が小さくなる。)
	▲ 音量が大きくなる(音声信号の振幅が大きくなる。)

●数値を下げすぎると、音がほとんど聞こえなくなります。キャリアのアウトプットレベルは、あまり下げないようにしましょう。

モジュレーターの場合: 音色を変える

アウトプットレベル	▼ 音色が丸みをもつようになる(変調が浅くなる。)
	▲ 音色が明るさと張りを増してくる(変調が深くなる。)

●数値を上げすぎると、ノイズ成分が強調されてきます。自然な音色を保つには、モジュレーターのアウトプットレベルを上げすぎないようにしましょう。

●フィードバックのかかっているモジュレーター(オペレーター4)の場合は、さらに音色が変化する度合いが大きくなり、数値を上げると音色の鋭さが増してきます。

[エンベロープジェネレーター変更の一般的な原則]

エンベロープジェネレーターの場合も、オペレーターがキャリアになっているか、モジュレーターになっているかによって、コントロールする要素が異なります。

キャリアの場合: 音量の時間的な変化を変える

アタックレート	▼ 音の立ち上がりが遅くなる。
	▲ 音の立ち上がりが早くなる。
ディケイ1レート	▼ 持続レベルに達するのが遅くなる(時間が長くなる。)
	▲ 持続レベルに達するのが早くなる(時間が短くなる。)
ディケイ1レベル	▼ 持続レベル音量が小さくなる。
	▲ 持続レベル音量が大きくなる。
ディケイ2レート	▼ 持続レベルの続く時間が長くなる。(0で最長になる)
	▲ 持続レベルの続く時間が短くなり、早く減衰するようになる。
リリースレート	▼ 鍵盤を離した後、音が長く残るようになる。
	▲ 鍵盤を離した後、音が残らないようになり、切れがよくなる。

モジュレーターの場合: 音色の時間的な変化を変える。

アタックレート	▼ 音が立ち上がる時、音色の変化がゆるやかになる。
	▲ 音が立ち上がる時、音色の変化が急になる。
ディケイ1レート	▼ 持続レベルに達するまでの音色の変化がゆるやかになる。
	▲ 持続レベルに達するまでの音色の変化が急になる。
ディケイ1レベル	▼ 持続レベルに達した時の音色が丸みをもつようになる。
	▲ 持続レベルに達した時の音色が明るさと張りを増す。
ディケイ2レート	▼ 持続レベルの続く間の音色変化がゆるやかになる。
	▲ 持続レベルの続く間の音色変化が急になる。
リリースレート	▼ 鍵盤を離した後の音色変化がゆるやかになる。
	▲ 鍵盤を離した後の音色変化が急になる。

●ディケイ1レベルは、そのオペレーターのアウトプットレベルに対して相対的に決まります。

●エンベロープジェネレーターの値を、キャリアとモジュレーターで極端に違うように設定すると、音量変化と音色変化が時間的にずれてきます。特殊な音色効果を出すとき以外は、なるべくキャリアとモジュレーターのエンベロープを一致させるようにしましょう。

6 必要に応じて、別のパラメーターのデータ値を変更する。

別のパラメーターのボタンをONにし、前ページと同様の操作によって、そのデータ値を増減させてください。

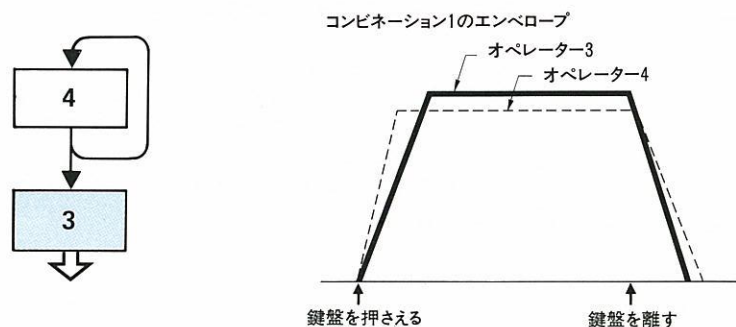
7 必要に応じて、別のオペレーターを選び、同様の操作を繰り返す。

別のオペレーターのボタンをONにし、前ページと同様の操作によって、各パラメーターのデータ値を増減させてください。

[ボイスエディットの例]

例1:コンビネーション1のいろいろなエディット

コンビネーション1(パネル)のアルゴリズムは5番ですが、例外的に、オペレーター1のアウトプットレベルは0になっています。つまり、使用しているオペレーターは、3(キャリア)と4(モジュレーター)の2つだけです。そのエディットも簡単に行えます。



①まず、音色を変えてみましょう。音色を変えるには、モジュレーターのアウトプットレベルを変更します。音をだしながら、次のように操作してください。

[操作] オペレーター4とアウトプットレベルをON。

▲を数回押すと、音色は明るくなる。

▼を数回押すと、音色は丸くなる。

②次に、音の立ち上がりを変えてみましょう。音の立ち上がりは、おもに音量の変化によって決まりますから、キャリアのエンベロープジェネレーターを変更します。

[操作] オペレーター3とAR(アタックレート)をON。

▲を数回押すと、立ち上がりが早くなる。

▼を数回押すと、立ち上がりが遅くなる。

*参考:オペレーター1のアウトプットレベルは0に設定されていますが、オペレーター1のそれ以外のパラメーターおよびオペレーター2の全パラメーターは、4'(1オクターブ上)の音が加えられるように設定されています。4'の音を加えたオルガンサウンドにしたい場合は、オペレーター1のアウトプットレベルを上げてみましょう。

例2:フルートのブレスノイズを強調する。

アルゴリズム4番のフルートでは、モジュレーターのアウトプットレベルを変えるだけで、息を吹き込むときのノイズを強調することができます。

[操作] オペレーター2とアウトプットレベルをON。

▲を数回押すと、ノイズが大きくなる。

例3:エレクトリックピアノ1の音色を硬い感じにする。

アルゴリズム5番のエレクトリックピアノ1では、次の操作によって、鍵盤を叩いた時のカツンという音を強調し、硬い感じにすることができます。この場合、変更するパラメーターは、フィードバックのかかったモジュレーターのアウトプットレベルです。

[操作] オペレーター4とアウトプットレベルをON。

▲を数回押すと、硬い感じの音色になる。

例4:ブラスの立ち上がりにワウ効果をかける。

次は、モジュレーターのエンベロープジェネレーターを変更して、音色の時間的な変化のしかたを変える例です。アルゴリズム3番のブラスを指定し、次のように操作してください。

[操作] オペレーター4とD1L(ディケイ1レベル)をON。

▼を数回押すと、音色の変化が急になる。

上記の操作でディケイ1レベルを下げると、ワウ効果がかったような感じになりますが、そのタイミングが少し遅れ気味に聞こえます。このタイミングを早くするには、次のように操作してください。

[操作] オペレーター4とD1R(ディケイ1レート)をON。

▲を数回押すと、音色の変化するタイミングが早くなる。

例5:ティンパニの音を短くする。

キャリアのエンベロープジェネレーターを変更すれば、音量の時間的な変化のしかたを変えることができます。アルゴリズム3番のティンパニでは、次のように操作することによって、音がすぐに消えるようになります。

[操作] オペレーター1とD2R(ディケイ2レート)をON。

▲を押して、数値を大幅に上げる。

ディケイ2レートは、鍵盤を押さえている間に、音量が0になるまでの速さを決めるパラメーターです。この速さを上げたわけですから、鍵盤を押さ続けると、音がすぐに消えるようになります。ただし、RR(リリースレート)の数値は小さいままになっていますから、鍵盤から指をすぐに離すようにすれば、音は長く残ります。

例6:エレクトリックピアノ1を2つの楽器がアンサンブルしているような音色に変える。

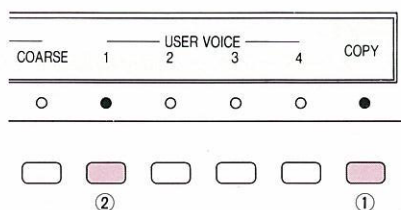
エレクトリックピアノ1のアルゴリズムは5番ですが、このアルゴリズムは2つのキャリアをもっています。つまり、2つの音声信号が出力されているわけですから、それらのパラメーターを変えることで2つの楽器音を発音させているような音色にすることが可能です。各オペレーターの全プリセットデータと、その変更例を挙げておきましたので、参考にしてください。

OP	O. L.	AR	D1R	D1L	D2R	RR
1	95⇒91	26⇒15	13⇒16	14⇒14	7⇒0	8⇒6
2	75⇒82	30⇒13	6⇒8	14⇒13	5⇒0	6⇒6
3	79⇒75	24⇒24	10⇒10	11⇒13	7⇒3	7⇒2
4	59⇒71	31⇒31	13⇒10	9⇒14	8⇒5	9⇒3

エディットした音色(ユーザーボイス)の登録

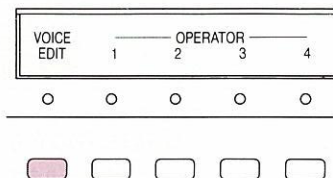
8 コピーボタン①を押しながら、ユーザーボイスのボタン(1~4)のひとつ②を押す。

押したユーザーボイスのボタンが点滅し、そのボタンにエディットした音色のデータが登録されたことを示します。



9 登録が終わったら、ボイスエディットのボタンをOFFにする。

必要に応じて、同様の操作で別の音色をエディットし、登録してみましょう。

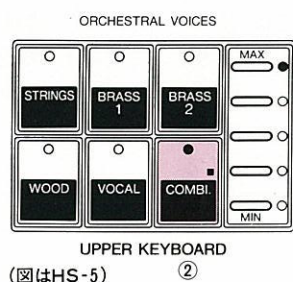


ノート:ボイスエディットをOFFにしてから鍵盤を弾くと、エディットする前の音色が発音ようになります。エディット前の音色を聞いて、音の感じを比較してみてください。

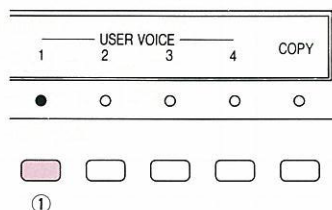
注意:音色を登録する前には、絶対にボイスエディットをOFFにしないでください。もし、OFFにすると、エディットしたデータが消去されてしまいます。また、マルチメニューをほかの面に回すことでもボイスエディットはOFFになりますので、ご注意ください。

登録した音色の再現

10 ユーザーボイスのボタン①をひとつ押しながら、パネルの付点ボタン②を押す。



(図はHS-5)



付点ボタンのランプが点滅し、ユーザーボイスのボタンに登録しておいた音色が、押した付点ボタンに移ったことを示します。(➡24ページ)

ノート:登録した音色(ユーザーボイス)は、ボイスメニューの音色と同様に扱うことができます。したがって、登録したユーザーボイスを、どの音色群の付点ボタンに移すかは、自由に選ぶことができます。

11 音色を移した付点ボタンをONにして、鍵盤を弾く。

付点ボタンをONにして、ボリュームとアンサンプルのボタンをセットし、鍵盤を弾けば、登録したユーザーボイスが発音します。

ノート:ユーザーボイスを解除して、付点ボタンに表示されている音色に戻したい場合は、マルチメニューのボイスメニュー3の面をだし、右端のオリジナルボイスのボタンを押しながら、付点ボタンを押してください。

ノート:ユーザーボイスを移した付点ボタンを押せば、ユーザーボイスのボタンのいずれかが点灯しますから、何番のユーザーボイスが移されているかが確認できます。

[登録した音色の再エディット]

いったん登録したユーザーボイスのデータを、再度エディットしたい場合は、次のように操作してください。

- ① 登録したユーザーボイスをパネルの付点ボタンに移す。
- ② ボイスエディットのボタンを押しながら、ユーザーボイスを移した付点ボタンを押す。
上記の操作で、ユーザーボイスが指定され、その音色データを変更できる状態になります。

[エディットせずに音色を登録する使い方]

指定した音色は、エディットを行わずに登録することもできます。これを利用すれば、パネルにある音色を、そのまま別の音色群に移して使うことができます。次のように操作してください。

- ① パネルの音色を指定した後、音色データを変更せずに、ユーザーボイスとして登録する。
- ② 登録したパネルの音色を別の音色群の付点ボタンに移す。
ただし、上・下鍵盤オーケストラボイスのストリングス、ボーカル、および下鍵盤オーケストラボイスのプラス2を、オーケストラボイス以外の音色群に移した場合は、音色が異なった感じになります。

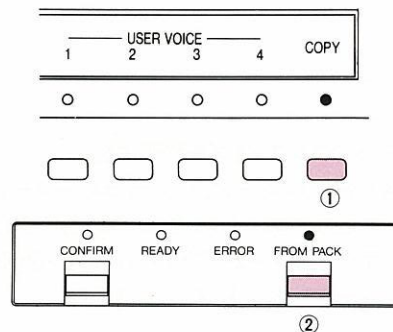
[RAMパックへのメモリー]

登録した音色(ユーザーボイス)のデータは、トゥーパックの操作によって、レジストレーションメモリーのデータやC. S. P./R. S. P.のデータと一緒に、RAMパックに移すことができます。

また、フロムパックの操作を行えば、RAMパックからデータ呼び戻すことができます。(➡20ページ)

[RAMパックからの部分コピー]

RAMパックに移したデータのなかから、ユーザーボイスのデータだけを部分的に呼び戻すこともできます。



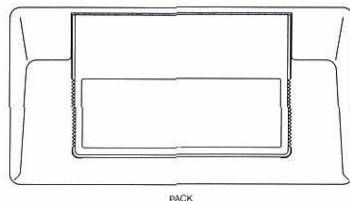
RAMパックを装着したあと、ボイスエディットの面のコピーボタン①を押しながら、フロムパックのボタン②を押してください。ユーザーボイスのデータだけがエレクトーンに呼び戻されます。

また、コピーボタンを押しながら、トゥーパックのボタンを押せば、ユーザーボイスのデータだけを、部分的にRAMパックへ移すことができます。

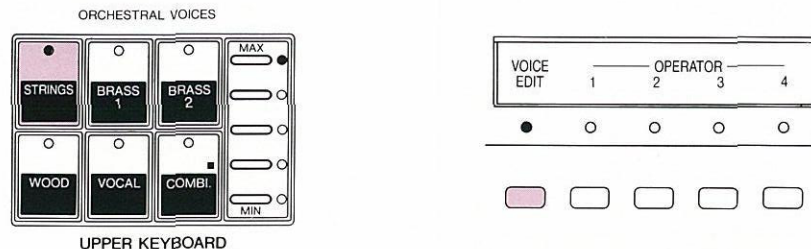
FMボイスパックの音色の呼び出しと登録

1 FMボイスパック(オプション)をエレクトーンに差し込む。

オプションのFMボイスパックをラベルが貼られている面を上にして、しっかりと差し込んでください。緑色のレディランプが点灯になります。

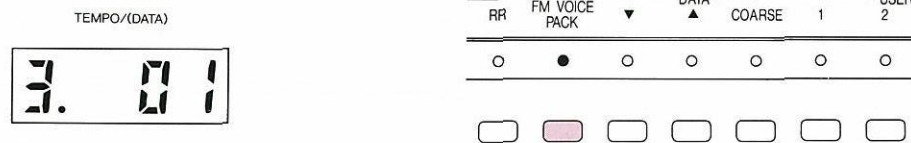


2 ボイスエディットのボタンを押しながら、パネルの音色ボタンをひとつ押す。



FMボイスパックの音色を呼び出す前に、パネルの音色のいずれかを指定して、エディットを行う状態に入ってください。この操作は、呼び出したFMボイスパックの音色を確認する時、どの音色群の音色として発音させるかを決定するために行います。指定した音色のボリュームとアンサンブルのボタンをセットしてください。

3 フロムFMボイスパックのボタンを押す。



FMボイスパックには、複数の音色データがメモリーされていますが、フロムFMボイスパックのボタンを押すことで、そのうちの1番の音色データが呼び出されます。

4 データのボタンで、呼び出す音色の番号を選ぶ。



FMボイスパックに付属しているリストを見て、呼び出したい音色の番号を確認してください。番号を確認したら、その番号がテンポディスプレイの右端に表示されるまで、データのボタンを押してください。(ディスプレイの左端の数字は、呼び出した音色のアルゴリズム番号です。)

▼	1回押すたびに、ディスプレイの番号がひとつずつ増える。
▲	1回押すたびに、ディスプレイの番号がひとつずつ減る。
コース	このボタンを押しながら、▼または▲のボタンを押すと、ディスプレイの番号が10ずつ増減する。

5 呼び出した音色を発音させて、登録するかどうかを決める。

最初に指定したパネルの音色に対応する鍵盤を押さえると、呼び出した音色が発音します。音色を聞いて、登録するかどうかを決めてください。

ノート: 呼び出した音色を登録する前に、その音色データをエディットすることもできます。(右記の“FMボイスパックの音色のエディット”参照)

6 コピーボタンを押しながら、ユーザーボイスのボタンをひとつ押すことで、呼び出した音色を登録する。

登録の操作は、エレクトーンのパリセット音色をエディットした場合と同じです。(➡30ページ)

必要に応じて、FMボイスパックにメモリーされている別の音色を呼び出して、別のユーザーボイスボタンに登録してみましょう。

[FMボイスパックの音色のエディット]

左記の操作によって呼び出したFMボイスパックの音色は、エレクトーンのパリセット音色と同じようにエディットすることができます。必要に応じて、登録する前に音色データを変更してください。(➡28ページ)

- FMボイスパックの音色を呼び出すと、その音色のアルゴリズム番号が、テンポディスプレイの左端に表示されます。アルゴリズムを確認して、データを変更するオペレーターとパラメーターを決めてください。
- FMボイスパックの音色を呼び出した時点では、オペレーターのランプはすべて消灯になっています。エディットを行う場合には、データを変更したいオペレーターのボタンを押してください。押したオペレーターのランプが点灯になり、パリセットされている音色データの数値(オペレーターのボタンを押した時点ではアウトプットレベルの数値)が、テンポディスプレイの右端に表示されます。

[登録したFMボイスパック音色の再現方法]

登録したFMボイスパックの音色を再現させる操作は、エレクトーンのパリセット音色をエディットし、ユーザーボイスとして登録した場合と同じです。登録したユーザーボイスのボタンを押しながら、パネルの付点ボタンを押してください。付点ボタンのランプが点滅し、登録した音色が移ったことを示します。音色を移した付点ボタンをONにして、ボリュームとアンサンブルのボタンをセットし、鍵盤を弾けば、登録した音色が発音します。(➡30ページ)

[登録したFMボイスパック音色のメモリー]

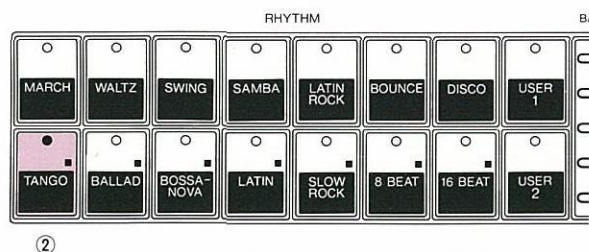
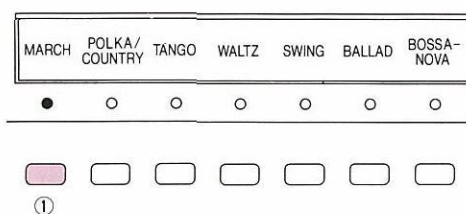
エレクトーンのパリセット音色をエディットして登録した場合と同様に、登録したFMボイスパックの音色データは、トゥーパックの操作によって、RAMパックに移すことができます。また、コピーボタンを使えば、ユーザーボイスだけの部分的なコピーも可能です。(➡30ページ)

6 リズムメニュー

リズムセクションにある付点ボタンに、いろいろなリズムパターンを移すことができます。

パターンを移す操作

① リズムメニューのボタンのひとつ①を押しながら、付点ボタンのひとつ②を押す。



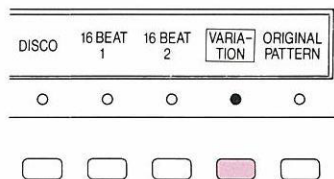
押した付点ボタンのランプが点滅し、リズムメニューのパターンがそのボタンに移ったことを示します。別の付点ボタンにも、同様の操作で、いろいろなパターンを移してみましょう。

パターンを移すことができるボタン: パネルにあるタンゴから16ビートまでの7つの付点ボタン(四角い点の付いたボタン)。
移すことができるパターン: リズムメニューのリズムパターン(18種類)とそれらのバリエーションパターン(18種類)の合計36種類。

ノート: リズムメニューのパターンのなかには、パネルにあるパターンと名称が同じものがありますが、その内容は異なっています。(従って、プリセットされているリズムパターンは、パネルの14種類とリズムメニューの36種類を合計すると50種類になります。)

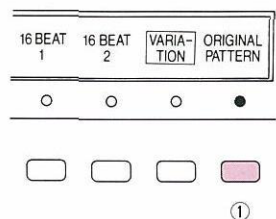
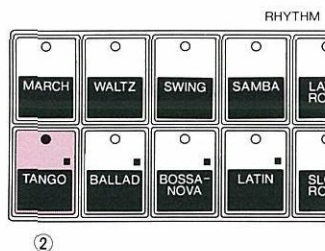
② 必要に応じて、バリエーションボタンをONにして、パターンを移す。

右端から2番目のバリエーションボタンをONにして、上記と同様の操作を行えば、バリエーションパターン(ポルカ/カントリーの場合はカントリー)が付点ボタンに移ります。



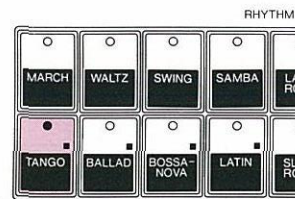
パネルのパターンに戻す操作

オリジナルパターンのボタン①を押しながら、付点ボタン②を押す。



付点ボタンに移したリズムメニューのパターンを解除して、パネルに表示されているパターンに戻したい場合は、右端にあるオリジナルパターンのボタンを押しながら付点ボタンを押してください。付点ボタンのランプが点滅して、パネルのパターンに戻ったことを示します。なお、複数の付点ボタンのパターンをパネルのパターンに戻したい場合は、オリジナルパターンのボタンを押し続けたまま、複数の付点ボタンを順次押してください。

[付点ボタンに移したパターンの確認]



付点ボタンに何のパターンが移されているかを確認したい時は、確認したい付点ボタンを押してください。

リズムメニューのパターンが移されている場合: リズムメニューの18リズムパターンのいずれかが、付点ボタンを押さえている間点灯し、移されているパターンを確認することができます。バリエーションパターンが移されている場合は、バリエーションのランプも一緒に点灯します。
 また、HS-8では、ガイドディスプレイにパターンの名称が表示されます。
リズムメニューのパターンが移されていない場合: 右端にあるオリジナルパターンのランプが、付点ボタンを押さえている間点灯します。
 また、HS-8では、ガイドディスプレイにORIGINAL PAT.と表示されます。

[リズムメニューのデータをメモリーする使い方]

各付点ボタンに何のパターンを移しているかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なった数字ボタンに、いろいろなリズムメニューのパターンを移したレジストレーションをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押して替えるだけで、付点ボタンに移したリズムパターンが切り替わり、とても便利です。(➡18ページ)

[リズムパターンのエディット]

リズムメニューのパターン、およびパネルのリズムパターンは、R. P. P. (リズムパターンプログラマー)によって、パターンをエディットすることができます。この場合、リズムメニューのパターンは、いったんパネルの付点ボタンに移しておいてから、エディットの操作に入ってください。(➡34ページ)

[リズムメニューの使用にあたって]

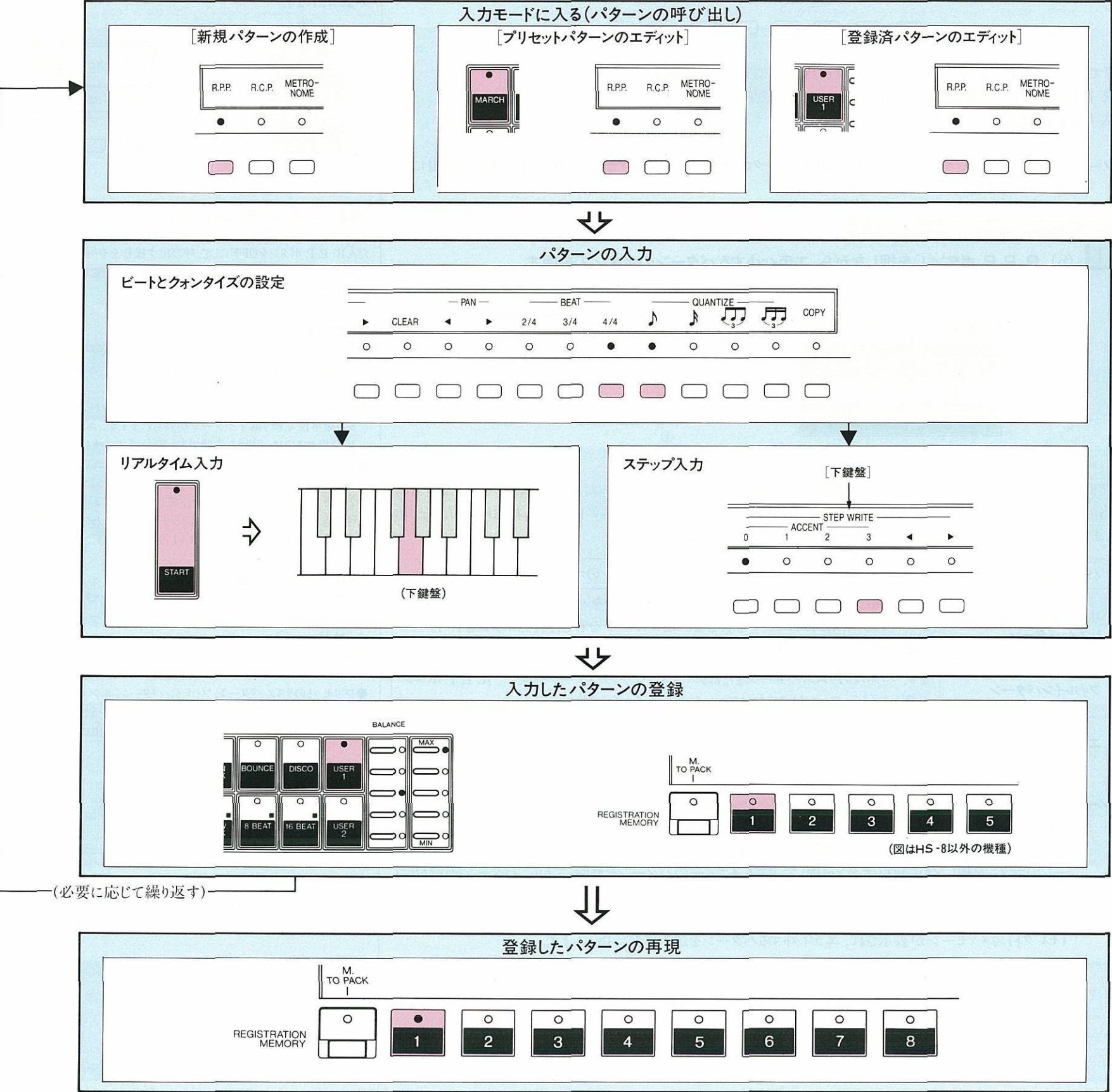
- 付点ボタンに移したリズムメニューのパターンをセットすると、フィルイン1と2、イントロ/エンディング、アルペジオコード、オートベースコードのベースは、そのリズムパターンにふさわしいパターンが得られます。
- 付点ボタンに移したリズムメニューのデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

7-1

R.P.P.(リズムパターンプログラマー)

リズムパターンやフィルインパターンなどを新規作成またはエディットし、ユーザーパターンとして登録することができます。

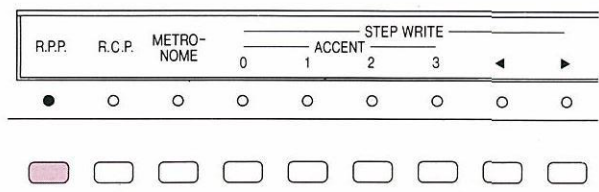
[R. P. P. 機能の操作チャート]



入力モードに入る操作

(a) 新規パターンを作成する場合

1 (a) R. P. P. ボタンを押す。

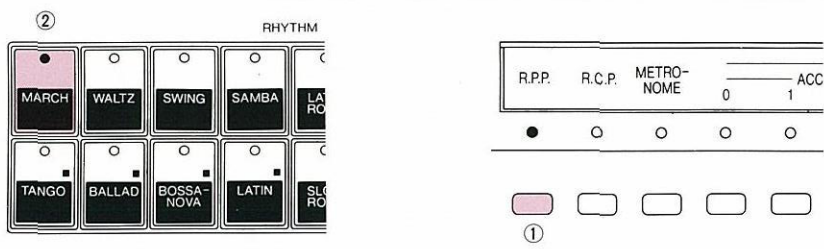


リズムパターンまたはフィルインパターンを白紙の状態から入力したい場合は、R. P. P. ボタンだけを押してください。R. P. P. のランプが点灯し、パターンを入力できる状態になったことを示します。

ノート: 新規作成の場合、パターンを入力する前はブランクの状態になっていますから、入力する打楽器音を自由に選ぶことができます。

(b) プリセットパターンをエディットする場合

1 (b) R. P. P. ボタン①を押しながら、エディットするパターンのボタン②を押す。



プリセットパターンのエディット(パターンの追加、修正、削除など)を行いたい場合は、R. P. P. ボタンを押しながら該当のボタンを押してパターンを呼び出してください。R. P. P. のランプが点灯して、エディットできる状態になったことを示します。呼び出すことができるプリセットパターンと操作方法は次のとおりです。

パネルのリズムパターン	R. P. P. ボタンを押しながら、エディットしたいパターンのボタンを押す。
リズムメニューのリズムパターン	あらかじめ、エディットしたいリズムメニューのパターンをパネルの付点ボタンに移しておく。それから、R. P. P. ボタンを押しながら、パターンを移した付点ボタンを押す。(➡32ページ)
フィルインパターン	まず、パネルのリズムパターンまたはリズムメニューのパターンを選び、R. P. P. ボタンを押しながら、フィルイン1またはフィルイン2のスイッチを押す。
エンディングパターン	まず、パネルのリズムパターンまたはリズムメニューのパターンを選び、R. P. P. ボタンを押しながら、イントロ/エンディングのスイッチを押す。

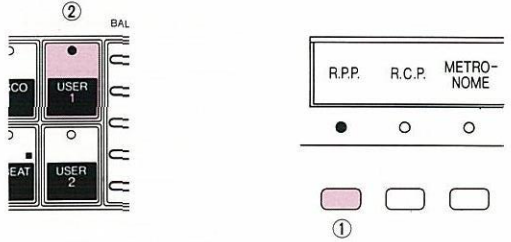
ノート: 付点ボタンに表示されているリズムパターン(オリジナルパターン)を呼び出したい場合は、まず、マルチメニューの面をだし、付点ボタンを押して、オリジナルパターンのランプが点灯するかどうかを確認してください。オリジナルパターン以外のランプが点灯した場合は、リズムメニューのパターンが移されていますから、オリジナルパターンのボタンを押しながら付点ボタンを押して、リズムメニューのパターンを解除してから、パターンを呼び出す操作を行ってください。(➡32ページ)

ノート: R. P. P. ボタンを押してから、エディットするパターンのボタンを押すまでの間、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)のメッセージが表示され、エディットするパターンを選択するよう指示します。

[登録したパターンをエディットする場合]

新規作成またはエディットしたパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。いったん登録したパターンをエディットしたい場合は、次のように操作して呼び出してください。

- ① 登録したレジストレーションメモリーの数字ボタンを押して、エディットしたいパターンをユーザーボタンに呼び出す。(➡38ページ)
 - ② R. P. P. ボタン①を押しながら、ユーザーボタン(ユーザー1、ユーザー2、ユーザーフィルイン)のひとつ②を押す。
- R. P. P. ボタンを押している間、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)が表示されます。



[間違ったパターンを呼び出した場合]

エディットするつもりがなかったパターンを呼び出してしまった場合は、いったんR. P. P. ボタンをOFFにして、呼び出す操作をやり直してください。(入力モードに入った後は、パネルでリズムパターンを変更することはできません)

[入力できる小節数]

新規作成、プリセットパターンのエディットのいずれの場合でも、入力できる小節の長さは2小節で、それを再生した場合は、入力した2小節を繰り返すパターンになります。

- リズムオートバリエーションをONにすると、プリセットのリズムパターンは8小節単位で繰り返すパターンが得られますが、エディットするために呼び出せるのは、そのうち先頭の2小節分です。(➡48ページ)
- フィルインのプリセットパターンは1小節で構成されていますが、エディットは2小節にわたって行うことができ、2小節分を登録することができます。
- 2小節分のフィルインパターンを作成し、登録しておけば、それを再現する時、ユーザーフィルインのスイッチを2小節にわたって押し続けることによって作成したパターンがフルに得られます。

[入力したパターンの登録について]

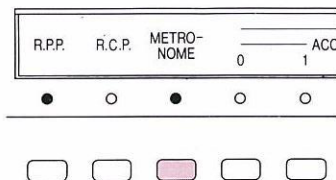
新規作成またはプリセットパターンをエディットしたパターンは、リズムのユーザーパターンまたはフィルインのユーザーパターンとして登録できます。(➡38ページ)

- 新規作成したパターンを、リズムのユーザーパターンとして登録するか、フィルインのユーザーパターンとして登録するかは自由に選べます。
- プリセットのリズムパターン、フィルインパターン、エンディングパターンをエディットした場合も、リズムのユーザーパターンとして登録するかフィルインのユーザーパターンとして登録するかは自由に選べます。

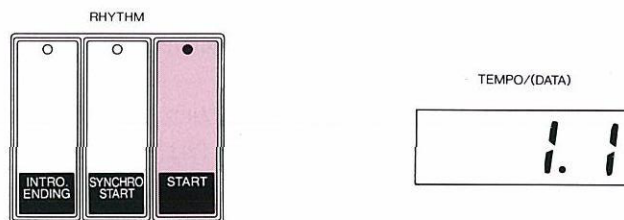
(a) リアルタイム入力で新規パターンを作成する場合

4-(a) メトロノームのボタンをONにする。

入力のタイミングを合わせやすくするため、メトロノームのボタンをONにしましょう。このボタンをONにしておくと、入力時にメトロノームの音が発音しますが、パターンとしては入力されません。

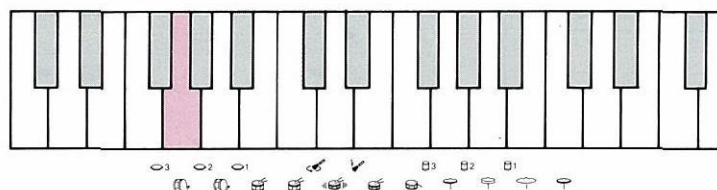


5-(a) リズムをスタートさせる。



メトロノームの音が鳴り始め、テンポディスプレイは小節数と拍数を表示するようになります。入力を始める前に、テンポコントロールで、入力しやすい速さをセットしてください。

6-(a) 下鍵盤を叩いて、パターンを入力する。



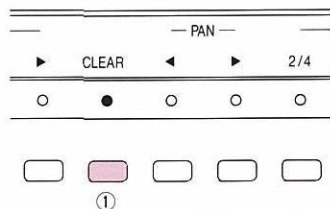
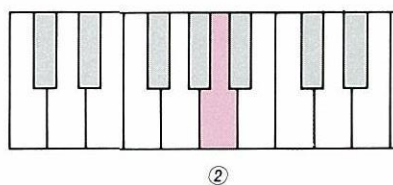
まず、最初に入力する打楽器が、どの鍵盤に対応しているかを、下鍵盤の下に表示されているイラストで確認してください。打楽器と鍵盤の対応を確認したら、小節数・拍数の表示を見ながら、スティックでドラムスを叩く要領で、鍵盤を連打してください。叩いた鍵盤に対応する打楽器音が発音し、パターン（音符）が入力されます。

ノート: 2小節目の最後の拍を過ぎると、1小節目の1拍目に戻りますから、すでに入力したパターンで抜けている音符を続けて入力することができます。

ノート: 2つ以上の鍵盤を叩いて、複数の打楽器音のパターンを同時に入力することもできます。

ノート: 下鍵盤を叩く時のイニシャルタッチによって、打楽器音の音量は微妙に変わりますから、入力するパターンにアクセントをつけることができます。(マルチメニューのタッチトーンのON/OFFにかかわらず機能します。)

7-(a) 失敗したら、クリアボタン①を押しながら、消去したい打楽器に対応する鍵盤②を押す。



押した鍵盤に対応する打楽器のパターンだけが消去されます。

8-(a) 別の鍵盤を叩いて、別の打楽器のパターンを入力する。

入力する打楽器を変えて、順次パターンを入力していきましょう。最高8つの打楽器のパターンを入力することができます。

ノート: 最初は、粗いクオンタイズをセットして、単純なリズムキープを担当する打楽器のパターンを入力し、その後、細かいクオンタイズに替え、その他の打楽器のパターンを入力すると良いでしょう。(➡35ページ)

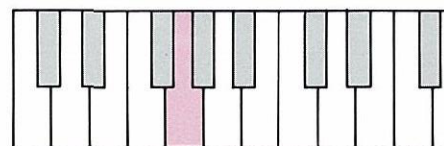
注意: 8つの打楽器のパターンを入力すると、それ以外の打楽器は入力できなくなります。ただし、そのうちひとつをクリアすれば、別の楽器音を入力できるようになります。

9-(a) リズムをストップさせて、リアルタイム入力を終了する。

ステップ入力で新規パターンを作成する場合

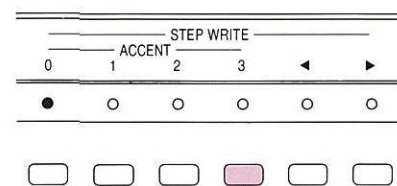
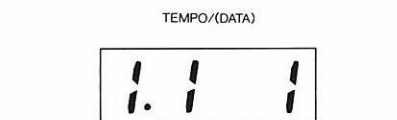
まず、入力モードに入り、ビートとクオンタイズを設定してください。(➡34・35ページ)

① 下鍵盤の鍵盤をひとつ押して、入力する打楽器を指定する。



押した鍵盤に対応する打楽器音が発音し、その打楽器のパターンが入力できる状態になります。なお、HS-8では、打楽器を指定すると、ガイドディスプレイに楽器名が表示されます。

② アクセントボタンのひとつを押して、パターンを入力する。



テンポディスプレイには、これから入力しようとする位置が表示されます。表示は、左から小節・拍・1拍内の位置を、それぞれ示します。入力位置を確認したら、アクセントボタンのひとつを押して、音符または休符を入力してください。

1・2・3: いずれかのボタンを押すことで、指定した打楽器の音符が、現在の位置に入力されます。3で音量は最大になり、1で最小になりますから、入力する位置によって音量を替えてみましょう。パターンに生き生きとしたアクセントをつけることができます。

0: このボタンを押すと、休符（ブランク）が入力されます。現在の位置に音符を入力したくない場合に押してください。

アクセントボタンのいずれかを押すと、その時セットしているクオンタイズに応じて、入力位置が自動的に前進しますから、順次入力を繰り返してください。(新規作成の場合は、各入力位置に何もデータが入力されていないため、音符を入力した時、0のランプが点灯になります。)

なお、◀▶ ボタンを使えば、入力位置を前進または後退させることができます。

③ 別の打楽器を下鍵盤で指定し、同様の操作でパターンを入力していく。

● 入力したパターンは、リズムをスタートさせることによって、いつでも聴くことができます。

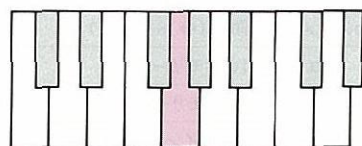
● 8つまで楽器音を入力すると、それ以外の打楽器のパターンは入力できなくなります。

[オールクリア]

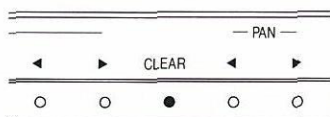
クリアボタンを押しながら、下鍵盤の左端の鍵盤(C)を押すと、入力したすべての打楽器のパターンが消去されます。最初から入力をやり直したい場合は、この操作を行ってください。

(b) リアルタイム入力でプリセットパターン(または登録したユーザーパターン)をエディットする場合

4-(b) クリアボタン①を押しながら、エディットしたい打楽器に対応する下鍵盤②を押す。



②



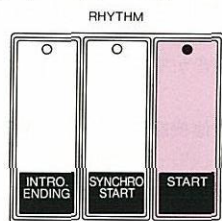
①

プリセットされている各リズムパターンは、8つの打楽器音(実際には発音しない打楽器も含む)で構成されています。そのなかから、エディットしたい打楽器のパターンを消去してください。(プリセットパターンがどのような打楽器で構成されているかは、別紙の「リズム楽器一覧」参照)

ノート: プリセットパターンを消去せずに、同じ打楽器のパターンを部分的に追加したい場合は、クリアの操作を行う必要はありません。

注意: クリアの操作を行わないと、エディットするパターンを構成している8つの打楽器以外は、パターンを入力することはできません。別の打楽器のパターンを入力したい場合は、いずれかの打楽器を消去してください。

5-(b) リズムをスタートさせる。

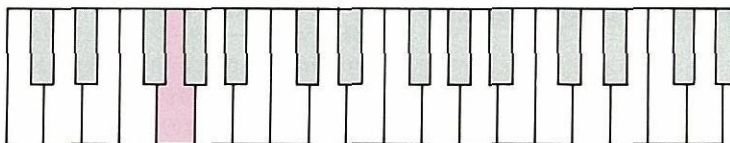


TEMPO/(DATA)



入力しやすい速さにテンポをセットしてください。

6-(b) 下鍵盤の鍵盤を叩いて、パターンを入力する。



消去していない打楽器のパターンを聞きながら、タイミングよく下鍵盤の鍵盤を連打してください。叩いた鍵盤に対応する打楽器音が発音し、新しいパターン(音符)が入力されます。

ノート: 2小節目の最後の拍を過ぎると、1小節目の1拍目に戻りますから、入力したパターンに抜けている音符を続けて入力することができます。

ノート: 新たに入力する打楽器は、消去した打楽器と同じでなくてもかまいません。必要に応じて、プリセットされていた打楽器とは別の打楽器でパターンを入力してください。

ノート: 下鍵盤を叩く時のイニシャルタッチによって、打楽器の音量が微妙に変わりますから、入力するパターンにアクセントをつけることができます。(マルチメニューにあるタッチトーンのON/OFFにかかわらず機能します。)

7-(b) 失敗したら、クリアボタンを押しながら、消去したい打楽器に対応する鍵盤を押す。

押した鍵盤に対応する打楽器のパターンだけが消去されます。

8-(b) 必要に応じて、別の打楽器のパターンをエディットする。

9-(b) リズムをストップさせて、リアルタイム入力を終了する。

ステップ入力でプリセットパターン(または登録したユーザーパターン)をエディットする場合

① 下鍵盤の鍵盤をひとつ押して、エディットする楽器を指定する。

エディットしたい打楽器に対応する鍵盤をひとつ押してください。押した鍵盤に対応する打楽器音が発音し、エディットできる状態になります。(プリセットパターンがどのような打楽器で構成されているかは、別紙の「リズム楽器一覧」参照)なお、HS-8では、打楽器を指定すると、ガイドディスプレイに楽器名が表示されます。

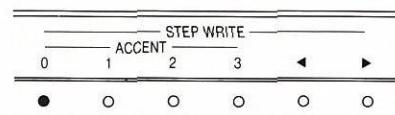
② クォンタイズをOFFにする。

テンポディスプレイに、左から小節・拍・1拍内の位置を示す数字が、それぞれ表示されます。1拍内の位置を示す数字は、その時セットしているクォンタイズに応じて進みますが、ステップ入力によるエディットでは、クォンタイズをOFFにしておきます。

③ ▶ ボタンを押して、エディットする位置まで進める。

音符が入力されていない位置では、アクセントの0ランプが点灯し、入力されている位置では、1~3ランプのいずれかが点灯し、打楽器音が発音します。なお、◀ ボタンを押すと、入力位置を前に戻すことができます。

④ アクセントボタンで、パターンをエディットする。



音符を消去したい場合: 1~3ランプが点灯している位置で、0ボタンを押す。

音符を追加したい場合: 0ランプが点灯している位置で、1、2、3のいずれかのボタンを押す。

音量を変更したい場合: 1~3ランプが点灯している位置で、1、2、3のいずれかのボタンを押す。

▶ ボタンで入力位置を進め、順次エディットを繰り返してください。

なお、あらかじめ打楽器をクリアすれば、新規作成の場合と同じようにパターンを入力することができます。

⑤ 必要に応じて、別の打楽器を下鍵盤で指定し、同様の操作でパターンをエディットする。

エディット後のパターンは、リズムをスタートさせることで、いつでも聴くことができます。

[リアルタイム入力とステップ入力を組み合わせたパターン入力]

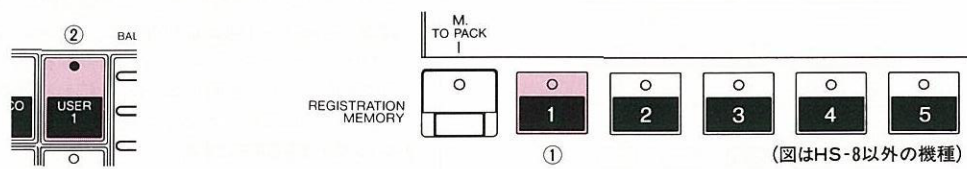
● リアルタイム入力を終了した後、リズムをストップさせれば、そのままステップ入力でもパターンを入力することができます。リアルタイム入力では入力できなかった細かい音符を、ステップ入力でも入力してみましょう。

● 逆に、ステップ入力の途中で、リズムをスタートさせれば、そのままリアルタイム入力でもパターンを入力することができます。

● 打楽器のパターンを消去する操作は、リアルタイム入力、ステップ入力のいずれでも行うことができます。

入力したパターン(ユーザーパターン)の登録

10 レジストレーションメモリーの数字ボタンのひとつ①を押しながら、ユーザーボタン②を押す。



入力したパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。リズムのユーザーパターンに登録する場合は、数字ボタンのいずれかを押しながら、リズムセクションのユーザー1またはユーザー2のボタンを押してください。フィルインのユーザーパターンに登録する場合は、数字ボタンを押しながら、ユーザーフィルインスイッチを押します。

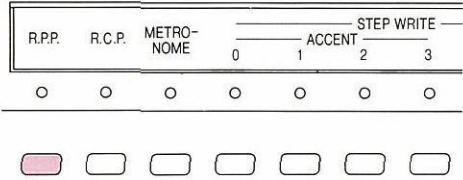
ノート:登録できるユーザーパターンの数は次のとおりです。

	HS-8	HS-7・HS-6・HS-5・HS-4
リズム	32(ユーザー1×16、ユーザー2×16)	16(ユーザー1×8、ユーザー2×8)
フィルイン	16(ユーザーフィルイン×16)	8(ユーザーフィルイン×8)

ノート:同じユーザーパターンを複数の数字ボタンに登録することもできます。ユーザーパターンはレジストレーションのデータと一緒に再現されますから、数字ボタンを押してレジストレーションを再現させた時、ユーザーパターンはそのままだして、レジストレーションだけを変更させたい場合は、同じユーザーパターンを複数の数字ボタンに登録してください。

11 R.P.P. ボタンを押して、OFFにする。

パターンの登録が終わったら、R. P. P. ボタンをOFFにして入力モードから脱出してください。

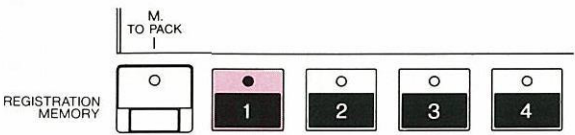


注意:登録を行う前は、絶対にR. P. P. ボタンをOFFにしないでください。もし、OFFにすると入力したデータが消去されてしまいます。また、マルチメニューをほかの面に回すことでもR. P. P. ボタンはOFFになりますので、ご注意ください。

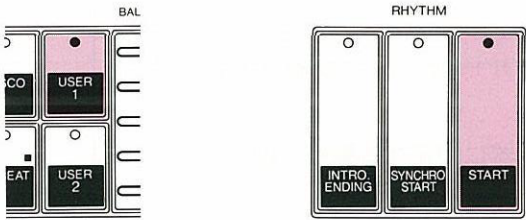
登録したパターンの再現

12 レジストレーションメモリーの数字ボタンをひとつ押す。

押したボタンに登録されていたユーザーパターンが、リズムのユーザー1、ユーザー2、ユーザーフィルインのそれぞれに呼び出されます。



13 ユーザーボタンをONにして、リズムをスタートさせる。



リズムのユーザー1またはユーザー2のボタンをONにして、リズムをスタートさせると、登録したリズムのユーザーパターンが再現されます。また、リズムをスタートさせた後、ユーザーフィルインのスイッチを押せば、登録したフィルインのユーザーパターンが再現されます。

ノート:ユーザー1またはユーザー2のボタンがONになっている時は、プリセットパターンのボタンを押し替えても、ユーザーパターンが優先して得られます。プリセットパターンを発音させたい時は、必ずユーザーボタンをOFFにしてください。

「数字ボタンのメモリー領域」

レジストレーションメモリーの数字ボタンは、それぞれ6つずつのメモリー領域を持っています。数字ボタンをひとつ押すと、そのボタンにメモリーされていた6種類のデータが、同時に呼び出されます。

レジストレーションのメモリー領域 (➡18ページ)	
R. P. P. (リズムパターン)	ユーザー1のメモリー領域
	ユーザー2のメモリー領域
	ユーザーフィルインのメモリー領域
R. C. P. (➡41ページ)	ユーザー1のメモリー領域
	ユーザー2のメモリー領域

「入力したパターンの一括登録」

入力したユーザーパターンを、すべてのレジストレーションメモリーのボタンに登録したい場合は、コピーボタンを押しながらユーザーボタン(ユーザー1、ユーザー2、ユーザーフィルイン)のひとつを押してください。この操作を行うと、HS-8では1~16の数字ボタン、その他の機種では1~8の数字ボタンのすべてに、同じユーザーパターンが登録されます。

「パターン登録ができない場合」

細かい音符によるパターンを数多く登録すると、メモリー容量の制限により、パターンの登録ができなくなる場合があります。容量を越えて登録しようとすると警告音が3回鳴ります。このような場合は、不要なパターンを消去(ブランクの登録)するか、音符の数を減らしてください。(一括登録を行おうとした時、警告音が鳴る場合もあります。)

「ユーザーパターンと他機能のパターンの関係」

- リズムのユーザーパターンをONにしている時、プリセットのフィルイン、イントロ/エンディングをONにすると、その時点灯しているプリセットのリズムパターンに連動したパターンになります。また、アルペジオコードのプリセットパターンとオートベースコードのベースパターンも、その時点灯しているプリセットのリズムパターンに連動したものになります。
- ユーザーフィルインを発音させている間は、アルペジオコードとオートベースコードのベース音は発音しません。

「R. S. P. にプログラムする使い方」

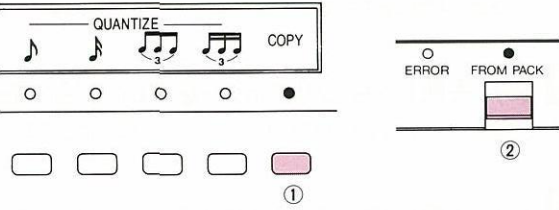
登録したユーザーパターンをR. S. P. (リズムシーケンスプログラマー)にプログラムすると、さらに活用度が広がります。R. S. P. にプログラムするユーザーパターンを登録する場合は、ひとつの数字ボタンに登録した後、そのパターンを部分的に変更して、別の数字ボタンに登録していけば、効率的にパターンを作成することができます。(➡46ページ)

「RAMパックへのメモリー」

登録したユーザーパターンのデータは、トゥーパックの操作によって、レジストレーションのデータやC. S. P./R. S. P. のデータと一緒に、RAMパックに移すことができます。また、フロムパックの操作を行えば、RAMパックからデータを呼び戻すことができます。(➡20ページ)

「RAMパックからの部分コピー」

RAMパックに移したデータのなかから、ユーザーパターンのデータだけを部分的に呼び戻すこともできます。

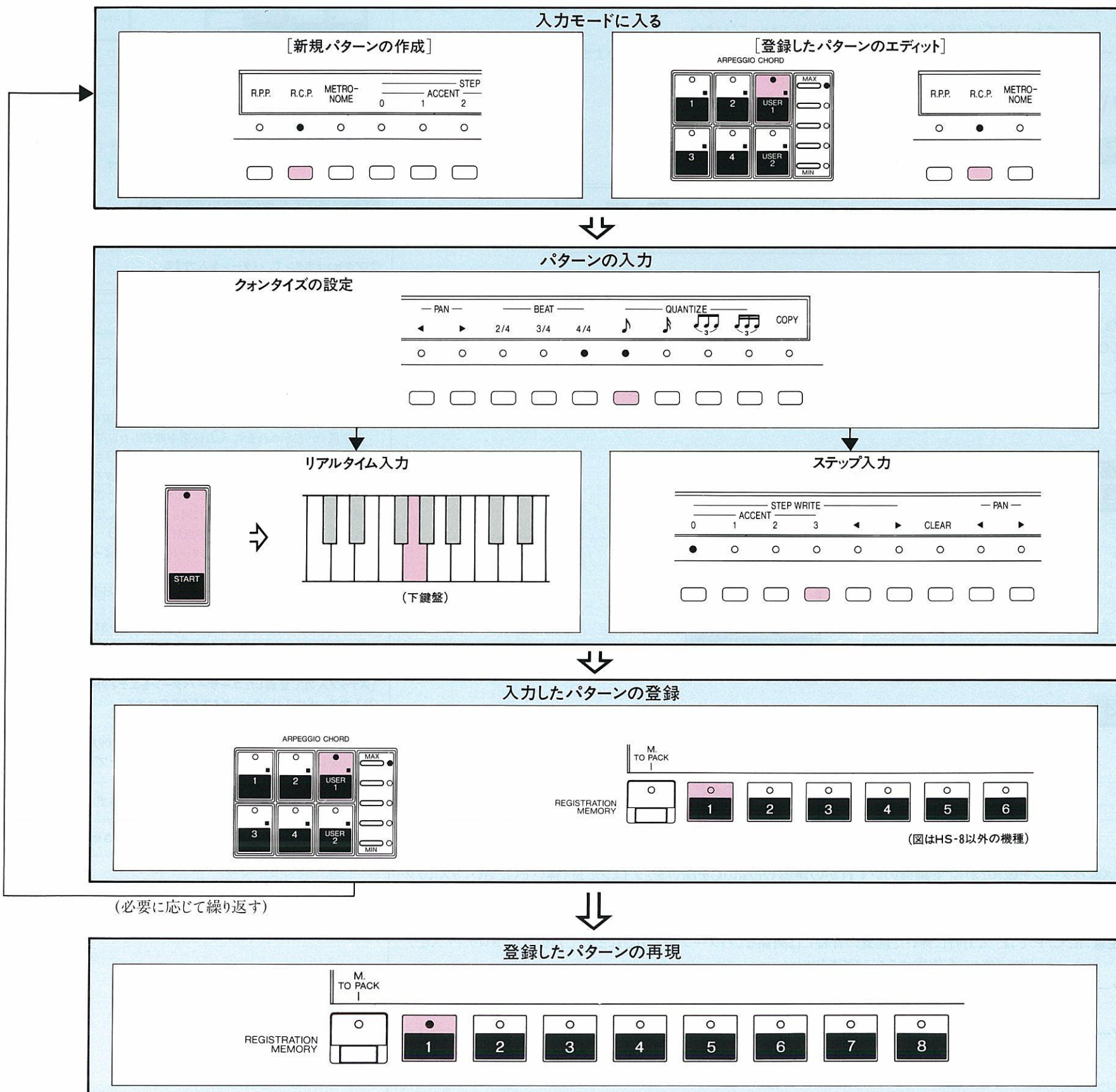


RAMパックを装着した後、コピーボタン①を押しながら、フロムパックボタン②を押してください。ユーザーパターンのデータだけがエレクトーンに呼び戻されます。また、コピーボタンを押しながら、トゥーパックボタンを押せば、ユーザーパターンのデータだけを、部分的にRAMパックへ移すことができます。

7-(2) R.C.P.(リズムコードプログラマー)

アルペジオコードのリズムコードパターンを新規に作成し、ユーザーパターンとして登録することができます。

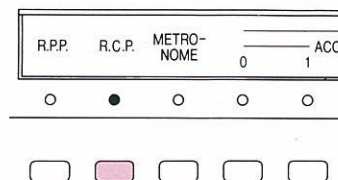
[R. C. P. 機能の操作チャート]



入力モードに入る操作

1 R. C. P. ボタンを押す。

R. C. P. ボタンを押すとランプが点灯し、入力モードに入ります。この操作によって、リズムコードのパターン(リズムに連動してきざまれる伴奏パターン)を新規に作成できるようになります。

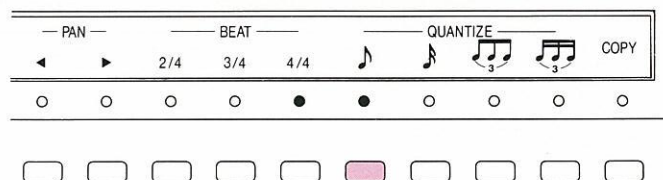


ノート: 入力モードに入った後は、リズムパターンを変えることができなくなりますから、作成するリズムコードパターンにふさわしいリズムパターンを、あらかじめセットしておいてください。

ノート: R. C. P. では、アルペジオコードのプリセットパターンをエディットすることはできません。

パターンの入力

2 クォンタイズ(入力する音符の長さ)を設定する。

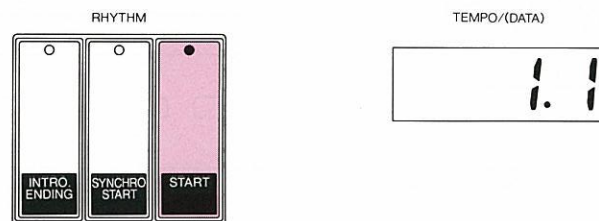


クォンタイズの働きは、リズムパターンを入力する場合と同じです。35ページを参照の上、設定してください。ただし、すべてOFFにした場合の分解能は、R. P. P. の場合と異なり、4分音符の1/12になります。

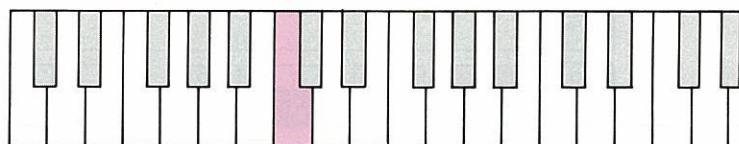
ノート: ビート(拍子)の設定は、入力モードに入った時点でONになっているリズムパターンの拍子に固定されます。入力時に変更することはできません。

リアルタイム入力で新規パターンを作成する場合

3 リズムをスタートさせる。



4 下鍵盤を弾いて、パターンを入力する。



リズムパターンを聴きながら、下鍵盤のいずれかの鍵盤(左端のCを除く)を、タイミング良く弾いてください。リズムコードのパターンとして入力されます。

注意: R. C. P. では、入力時に弾いた鍵盤の音程には関係なくパターンが入力されます。したがって、メロディアスなアルペジオのパターンを作成することはできません。

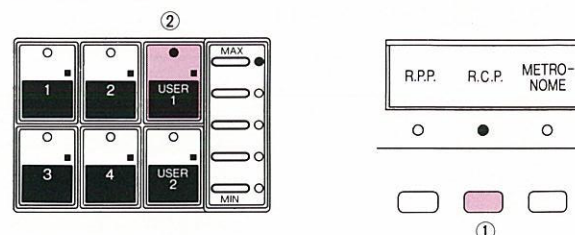
ノート: 入力できる小節目数は2小節目です。2小節目の最後の拍の次は1小節目の1拍目に戻りますから、抜けている音符を続けて入力できます。

ノート: 下鍵盤を弾く時のイニシャルタッチによって、入力するパターンにアクセントをつけることができます。(マルチメニューのタッチトーンのON/OFFにかかわらず機能します。)

【登録したパターンをエディットする場合】

新規作成したリズムコードパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。いったん登録したパターンをエディットしたい場合は、次のように操作してパターンを呼び出してください。

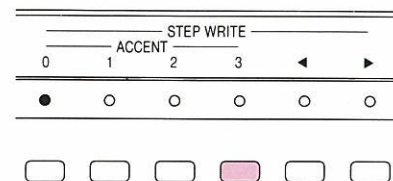
- 登録したレジストレーションメモリーの数字ボタンを押して、エディットしたいパターンをユーザーボタンに呼び出す。(⇒41ページ)
- R. C. P. ボタン①を押しながら、ユーザーボタン(ユーザー1、ユーザー2)のひとつ②を押す。



R. C. P. ボタンを押してから、ユーザーボタンを押すまでの間、テンポディスプレイには"SEL"(セレクト)が表示されます。

ステップ入力で新規パターンを作成する場合

- 入力モードに入り、クォンタイズを設定する。
クォンタイズをすべてOFFにすると、1/12の分解能になります。
- アクセントボタンで、パターンを入力する。



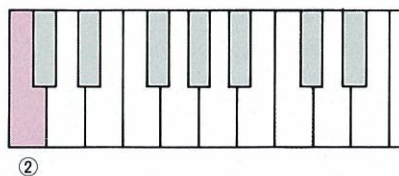
テンポディスプレイに、これから入力しようとする位置(小節・拍・1拍内の位置)が表示されます。入力位置を確認したら、アクセントボタンを押して、音符(1・2・3)または休符(0)を入力してください。アクセントボタンのいずれかを押すと、その時セットしているクォンタイズに応じて、入力位置が自動的に前進しますから、順次入力を繰り返してください。(新規作成の場合は、各入力位置に何もデータが入力されていないため、音符を入力した時、0のランプが点灯になります。)

- 入力したパターンは、リズムをスタートさせることによって、いつでも聴くことができます。
- ◀と▶ボタンの働きは、リズムパターンの入力時と同じです。(⇒36ページ)
- クォンタイズをOFFにして、アクセントボタンの1・2・3だけで入力した場合は、再現させると持続音になります。

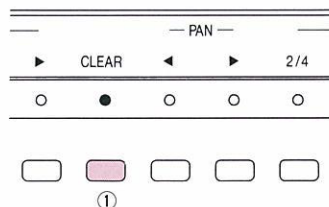
【ステップ入力に登録したユーザーパターンをエディットする場合】

- 入力モードに入り、クォンタイズをOFFにする。
- ▶ボタンを押して、エディットする位置まで進める。
音符が入力されていない位置では、アクセントの0のランプが点灯し、入力されている位置では、1〜3のいずれかのランプが点灯します。
- アクセントボタンを押して、エディットする。
エディットの方法は、登録したリズムパターンをエディットする場合と同じです。(⇒37ページ)
また、エディット後のパターンは、リズムをスタートさせることで、いつでも聴くことができます。

5 失敗したら、クリアボタン①を押しながら、下鍵盤の左端の鍵盤②を押す。



入力したパターンがすべて消去されます。

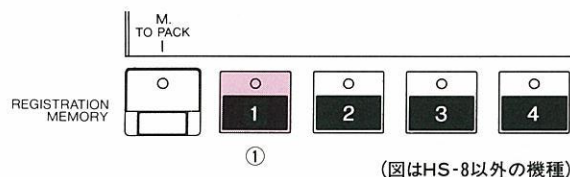
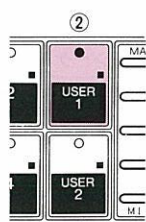


6 リズムをストップさせて、リアルタイム入力を終了する。

必要に応じて、ステップ入力でパターンを入力してください。

入力したパターン(ユーザーパターン)の登録

7 レジストレーションメモリーの数字ボタン①を押しながら、アルペジオコードのユーザーボタン②を押す。



入力したパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。登録できるユーザーパターンの数は次のとおりです。

HS-8	HS-7・HS-6・HS-5・HS-4
32 (ユーザー1×16、ユーザー2×16)	16 (ユーザー1×8、ユーザー2×8)

ノート: 同じユーザーパターンを複数の数字ボタンに登録することもできます。R. C. P. で入力したパターンは、レジストレーションおよびR. P. P. のデータと一緒に再現されますから、数字ボタンを押した時、リズムコードのユーザーパターンだけを変えたくない場合は、同じパターンを複数の数字ボタンに登録してください。(⇒38ページ)

8 R. C. P. ボタンを押して、OFFにする。

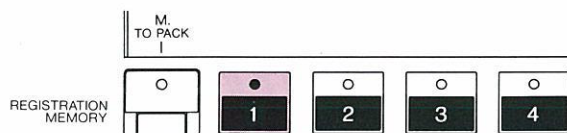
パターンの登録が終わったら、R. C. P. をOFFにして入力モードから脱出してください。

注意: パターンを登録する前は、絶対にR. C. P. ボタンをOFFにしないでください。もし、OFFにすると、入力したデータが消去されてしまいます。

登録したパターンの再現

9 レジストレーションメモリーの数字ボタンをひとつ押す。

押した数字ボタンに登録されていたユーザーパターンか、アルペジオコードセクションのユーザー1とユーザー2のそれぞれに呼び出されます。



10 ユーザーボタンをONにして、リズムをスタートさせ、下鍵盤で和音を押さえる。

プリセットのアルペジオコードパターンと同様に、リズムをスタートさせ、下鍵盤で和音を押さえれば、登録したリズムコードのユーザーパターンが再現されます。

ノート: ユーザー1またはユーザー2のボタンがONになっている時は、プリセットパターンのボタンを押し替えても、ユーザーパターンが優先して得られます。プリセットパターンを発音させたい時は、必ずユーザーボタンをOFFにしてください。

[入力したパターンの一括登録]

入力したユーザーパターンを、すべてのレジストレーションメモリーのボタンに登録したい場合は、コピーボタンを押しながら、ユーザーボタンのひとつを押してください。この操作を行うと、HS-8では1~16の数字ボタン、その他の機種では1~8の数字ボタンのすべてに、同じユーザーパターンが登録されます。

[ユーザーパターンの音色]

新規パターンを作成する時の音色は、入力モードに入った時点で、アルペジオコードセクションでONになっていたボタンの音色になりますが、その音色のデータは登録されません。ユーザーパターンを再現した時の音色は、ONにしたユーザーボタンに移されている音色になります。この音色を変更したい場合は、ボイスメニューの音色(または登録したユーザーボイス)を移してください。(⇒23・24・30ページ)

[ユーザーパターンと他機能のパターンとの関係]

リズムコードのユーザーパターンとリズムパターン、オートベースコードのベースパターンとの関係は次のようになります。

- リズムコードのユーザーパターンは、リズムパターンを変更してもパターンは変わりません。リズムコードのユーザーパターンを使用する時は、そのパターンを入力した時にセットしていたリズムパターンをお使いください。
- フィルインまたはエンディングが機能している時のアルペジオコードパターンは、その時点灯になっているプリセットのリズムパターンに連動したパターンに切り替わります。
- オートベースコードのベースパターンは、その時点灯になっているプリセットのリズムパターンとプリセットのアルペジオコードパターンに連動したパターンになります。

[C. S. P. にプログラムする使い方]

登録したユーザーパターンをC. S. P. (コードシーケンスプログラマー)にプログラムすれば、さらに活用度が広がります。C. S. P. にプログラムするユーザーパターンを登録する場合は、ひとつの数字ボタンに登録した後、そのパターンを部分的に変更し、別の数字ボタンに登録していけば、効率的にパターンが作成できます。(⇒42ページ)

[RAMパックへのメモリー]

登録したユーザーパターンのデータは、トゥーパックの操作によって、レジストレーションのデータやC. S. P./R. S. P. のデータと一緒に、RAMパックに移すことができます。また、フロムパックの操作を行えば、RAMパックからデータを呼び戻すことができます。(⇒20ページ)

[RAMパックからの部分コピー]

RAMパックに移したデータのなかから、ユーザーパターンのデータ(R. P. P. とR. C. P.)だけを部分的に呼び戻すこともできます。マルチメニューの右端のコピーボタンを押しながら、フロムパックのボタンを押してください。(⇒38ページ)

また、コピーボタンを押しながら、トゥーパックのボタンを押せば、ユーザーパターンのデータだけを部分的にRAMパックへ移すことができます。

8-(1) C.S.P.(コードシーケンスプログラマー)

コードとレジストレーションの再生順序をプログラムし、再生させることができます。

新規にプログラムする操作(レコード)

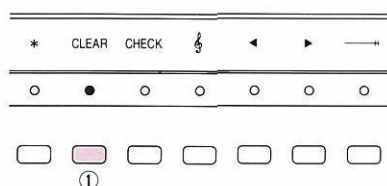
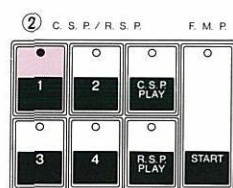
1 演奏で使うレジストレーションをあらかじめメモリーしておく。

演奏で使用するレジストレーションを、レジストレーションメモリーに、必要なだけ記憶させてください。

ノート:C.S.P.では、オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードのモードでコードをプログラムします。プログラムを始める前に、マルチメニューでモードを選び、パネルのA. B. C. ONのボタンを点灯させてください。(⇒62ページ)

なお、カスタムA. B. C.を選んだ時とオートベースコードをOFFにした時は、フィンガードコードを選んだ場合と同じようにプログラムされます。

2 クリアボタン①を押しながら、数字ボタンのひとつ②を押す。



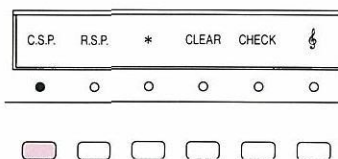
①

クリアボタン①を押すと、パネルにある1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)が表示されます。クリアボタンを押しながら、データをプログラムする数字ボタンをひとつ押してください。C.S.P.とR.S.P.のランプが点滅を開始します。

注意:押した数字ボタンに、C.S.P.およびR.S.P.のデータが登録されている場合は、そのデータはすべて消去されます。

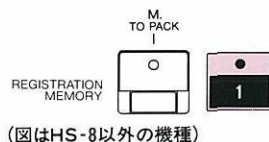
3 C.S.P.ボタンを押す。

点滅している2つのボタンのうち、C.S.P.ボタンを押してください。C.S.P.のランプが点灯になり、コードシーケンス(再生順序)のデータがプログラムできる状態になったことを示します。



4 曲の最初に使うレジストレーションをセットし、レジストボタンを押す。

先頭にプログラムするレジストレーションを、レジストレーションメモリーの数字ボタンでセットし、レジスト(REGIST.)ボタンを押してください。シーケンスデータの先頭に、その番号がプログラムされます。



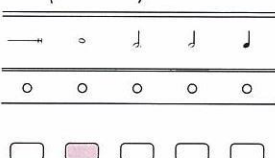
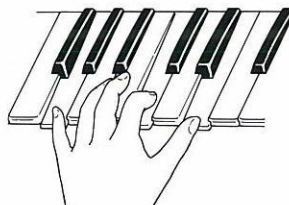
(図はHS-8以外の機種)

5 下鍵盤でコードを弾きながら、拍長ボタンのひとつを押す。

セットしたオートベースコードのモードに応じて下鍵盤を押さえ、コードを発音させながら、拍長ボタン(○・♪・♪・♪)のいずれかを押してください。信号音が鳴り、コードがプログラムされたことを示します。楽譜のコードネームを見ながら、順次コードをプログラムしてください。

○	4分音符4つ分の長さ(4/4拍子の場合の1小節)をプログラム
♪	4分音符3つ分の長さ(3/4拍子の場合の1小節)をプログラム
♪	4分音符2つ分の長さをプログラム
♪	4分音符1つ分の長さをプログラム

ノート:HS-8では、ガイドディスプレイに、下鍵盤で押さえたコードの名称が表示されます。



〔数字ボタンの2つのチャンネル〕

C.S.P./R.S.P.セクションにある1~4の数字ボタンは、それぞれC.S.P.のチャンネル(データを登録する領域)とR.S.P.のチャンネルを合わせて持っています。どちらのチャンネルにプログラムするかは、プログラム開始時に、マルチメニューのC.S.P.ボタンを押すか、R.S.P.ボタンを押すかで選択します。

C.S.P.のチャンネル	コードシーケンスデータを登録
R.S.P.のチャンネル	リズムシーケンスデータを登録

〔R.S.P.のデータを消さずに、C.S.P.だけ新規にプログラムする場合の操作〕

①クリアボタンを押しながら、C.S.P.ボタンを押す。

②点滅している1~4の数字ボタンをひとつ押す。

以下、コードシーケンスなどをプログラムする。

〔記録されるレジストレーションデータの範囲〕

C.S.P.では、コードのほかにも、レジストレーションの再生順序を、各数字ボタンごとにプログラムすることができます。

- プログラムされるのは、レジストレーションメモリーの何番のボタンを押したかというデータ、およびフィルイン、イントロ/エンディングのONデータです。
- レジストレーションメモリーに記憶させている内容、および、パネルで変更したレジストレーションはプログラムされません。
- プログラム時と再生時でレジストレーションメモリーに記憶させている内容が異なっていると、プログラム時とは違ったレジストレーションが再現されます。プログラム時のレジストレーションを再現させたい場合は、プログラム終了後、RAMバックにデータを移しておいてください。(⇒20ページ)

〔C.S.P.のメモリー容量〕

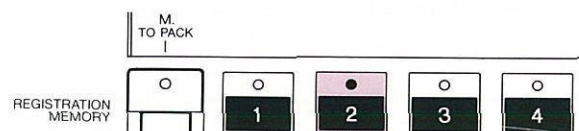
C.S.P.のメモリー容量は、入力したデータの数(拍長ボタン、レジストボタン、リピートボタンを押した回数)でカウントされ、1~4の数字ボタンひとつにつき、約120個のデータをプログラムすることができます。

- プログラムしたデータの数、テンポディスプレイに表示されます。
- 拍長ボタンの組み合わせによっては、プログラムできるデータの数、少なくなる場合があります。
- メモリー残量が少なくなった時にデータを入力すると、警告音が速く3回鳴ります。また、メモリー残量がなくなった時にデータを入力しようとすると、警告音がゆっくりと3回鳴り、それ以上入力できないことを示します。
- ひとつの数字ボタンのメモリー残量が少なくなった場合は、いったんプログラムを終了させ、別の数字ボタンに、その続きをプログラムしてください。再生時に複数の数字ボタンをONにすることで連続再生が可能です。(⇒44ページ)

〔ノーコードのプログラム〕

下鍵盤を押さずに拍長ボタンを押せば、ノーコード(コードが発音しない部分)をプログラムすることができます。リズムだけの小節をプログラムしたい時などには、この操作を行ってください。また、最初から最後までノーコードをプログラムし、レジストレーションやフィルイン、イントロ/エンディングの再生順序のみをプログラムすることもできます。

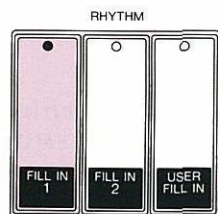
6 レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替え、レジストボタンを押す。



(図はHS-8以外の機種)

レジストレーションを切り替えたい位置までコードをプログラムしたら、レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替え、レジスト(REGIST.)ボタンを押してください。押し替えたボタンの番号がプログラムされ、再生時には、レジストレーションが自動的に切り替わります。

7 必要に応じて、フィルイン、イントロ/エンディングをプログラムする。



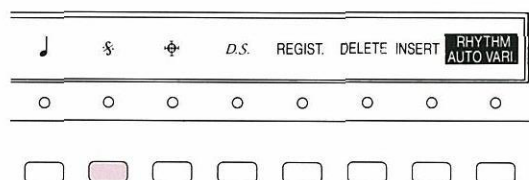
(図はHS-8)

リズムセクションのフィルインやイントロ/エンディングもプログラムすることができます。プログラムしたい位置で、それぞれのスイッチを押しながら、レジストボタンを押してください。(詳しくは右記の「フィルイン、イントロ/エンディングのプログラム方法」を参照)

ノート: フィルイン、イントロ/エンディングは、R. S. P. (リズムシーケンスプログラマー) でもプログラムすることができます。(⇒47ページ)

8 必要に応じて、リピート記号をプログラムする。

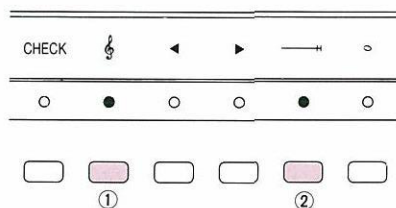
プログラムする曲に、同じコード進行を繰り返すところがある場合は、3つのリピートボタンで繰り返し記号のデータをプログラムしてみましょう。効率的にプログラムすることができます。



※ボタン	“※”または“ :—”が記載されている位置で押す。曲の最初から繰り返す場合は、入力しなくてもよい。
Φボタン	“to Φ” “ .” “Fine” が記載されている位置で押す。2つめの“Φ”のところでは、入力しなくてもよい。
D.S.ボタン	“D.S.” “— ” “D.C.” が記載されている位置で押す。※を入力しなかった場合は、曲の最初まで戻る。

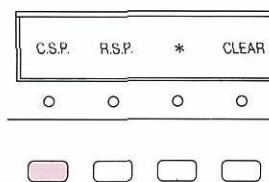
9 曲の最後までプログラムしたら、♪ ボタン①を押しながら、— ボタン②を押す。

この操作によって、プログラムの最後に終止記号が入力され、シーケンスデータの全体の長さが決まります。



10 C. S. P. ボタンを押して、OFFにする。

別の数字ボタンにも、同様の操作で、データをプログラムしてみましょう。

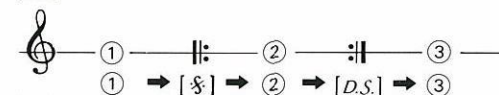


[フィルイン、イントロ/エンディングのプログラム方法]

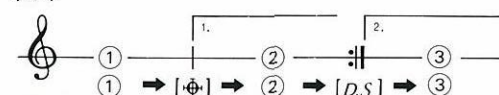
イントロ	最初のレジストレーションをセットし、イントロ/エンディングスイッチを押しながら、レジストボタンを押す。その後、“Φ”ボタン(3/4拍子の場合は“♪”ボタン)だけを1回押す。
フィルイン	フィルインを発音させたい位置で、フィルイン1、フィルイン2、ユーザーフィルインのいずれかを押しながら、レジストボタンを押す。
エンディング	曲の最後から2小節目の先頭で、イントロ/エンディングスイッチを押しながら、レジストボタンを押す。その後、コードを2小節分プログラムする。

[リピートボタンのプログラム例]

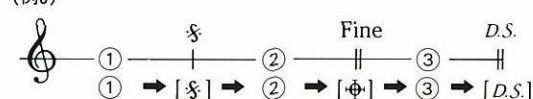
(例1)



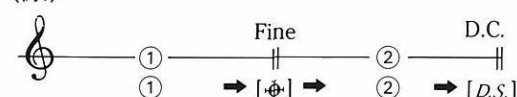
(例2)



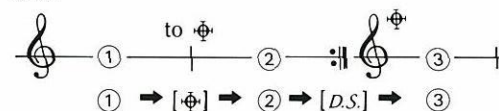
(例3)



(例4)



(例5)



[RAMパックへのメモリー]

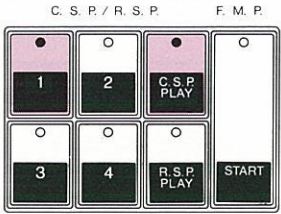
プログラムしたシーケンスデータは、トゥーパックの操作によって、レジストレーションメモリーのデータと一緒にRAMパックに移すことができます。C. S. P.には、レジストレーションメモリーの内容までは記録されませんから、プログラムした時のレジストレーションデータを保存しておきたい場合は、RAMパックにデータを移してください。また、フロムパックの操作を行えば、RAMパックからデータを呼び戻すことができます。(⇒20ページ)

[C. S. P.のプログラムにあたって]

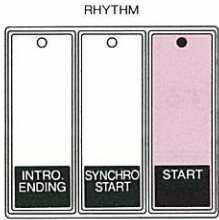
- レジストレーションメモリーの切り替えと、フィルイン、イントロ/エンディングを連続してプログラムすることはできません。同じ位置にプログラムしたい場合は、両方を同時にセットし、一度にプログラムしてください。
- C. S. P. ボタンをONにする前であれば、エディット時と同じように、プログラムしたデータを訂正することができます。(⇒44ページ)
- 曲の最初などにタセット(TACET)がある場合は、リズムのイントロまたはノーコードを1小節プログラムすると、再生した時に演奏しやすくなります。
- 曲の最後で終止記号をプログラムする操作を行わなくても、C. S. P. ボタンをOFFにすれば、曲の最後に終止記号が自動的にプログラムされます。
- 1~4の数字ボタンにプログラムしたデータは、電源をOFF(または数字ボタンをOFF)にしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

再生させる操作(プレイ)

1 数字ボタンのひとつと、C. S. P.プレイのボタンをONにする。
プログラム終了後にレジストレーションメモリーのデータをRAMパックに移した場合は、あらかじめフロムパックの操作で、データをエレクトーンに戻してから、上記の操作を行ってください。(➡20ページ)



2 リズムをスタートさせる。
テンポをセットし、リズムをスタートさせてください。先頭にプログラムしたレジストレーションメモリーの数字ボタンがONになり、再生がスタートします。

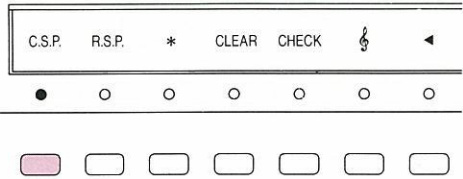


3 再生される伴奏にあわせて、メロディーを弾いてみましょう。
下鍵盤の和音伴奏とペダル鍵盤のベース伴奏が自動的に再生されますから、それに合わせて上鍵盤でメロディーを弾いてみましょう。レジストレーションメモリーの切り替え、およびフィルイン、イントロ/エンディングをプログラムした場合は、それらも再現されます。再生が終わると、リズムが自動的にストップし、数字ボタンのランプも消えます。

注意: 1~4の数字ボタンがONになっていると、レコードモードまたはエディットモードに入ることができません。再生時以外は数字ボタンをOFFにしておいてください。

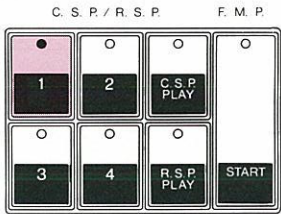
登録したデータを修正する操作(エディット)

1 C. S. P.ボタンを押す。
C. S. P.ボタンを押すと、1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには"SEL"(セレクト)と表示されます。



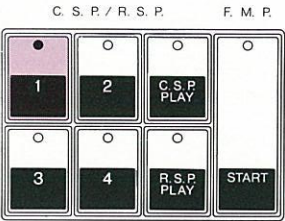
注意: プログラムしたデータをエディットする場合は、クリアボタンを押さないでください。もし、クリアボタンを押すと、数字ボタンに登録されていたデータが消去されてしまいます。

2 点滅している数字ボタンのひとつを押す。
エディットするデータがプログラムされている数字ボタンを押してください。押した数字ボタンが点灯になり、エディットできる状態になったことを示します。(マルチメニューのC. S. P.ボタンも点灯になります。)



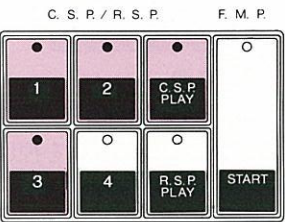
ノート: エディットモードに入った時点では、シーケンスデータの先頭にプログラムしたレジストレーションメモリーの数字ボタンとレジストボタンが点灯になります。もし、プログラムしていなかった場合は、レジストボタンが点灯しませんから、その位置でインサートボタンを押し、曲の先頭で使うレジストレーションメモリーの番号をプログラムしてください。(➡45ページ)

[レジストレーションシーケンスだけの再生]
1~4の数字ボタンだけをONにし、C. S. P.プレイのボタンをOFF (R. S. P.プレイのボタンもOFF)にして、リズムをスタートさせれば、レジストレーションシーケンスだけを再生させることができます。



- レジストレーションメモリーの切り替え、フィルイン、イントロ/エンディングが再生されます。
- コードは再生されませんから、下鍵盤とペダル鍵盤で伴奏を弾くことができます。

[連続再生]
1~4の数字ボタンを2つ以上同時にONにすれば、それらにプログラムしたシーケンスデータを連続して再生させることができます。

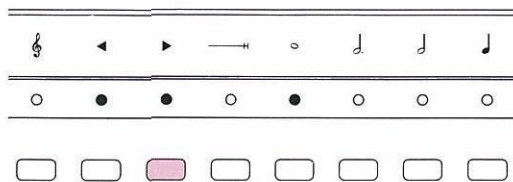


- どの数字ボタンをいくつONにするかは自由に選べます。(最大4つの連続再生が可能。)
- 小さい番号の数字ボタンから大きい方へ順番に再生されます。

[C. S. P.の再生にあたって]
●C. S. P.を再生している間は、下鍵盤およびペダル鍵盤で弾いた音は発音しません。下鍵盤とペダル鍵盤で伴奏を弾きたい場合は、レジストレーションシーケンスだけを再生してください。
●C. S. P.を再生している途中で、パネルを操作して音色やリズムなどを変えることもできます。ただし、そのあとにレジストレーションメモリーの切り替えやフィルインなどをプログラムしたところがあると、パネルで変更したセッティングはその時点でキャンセルされます。

3 ▶ ボタンを押して、データをひとつずつ確認する。

▶ ボタンを1回押すたびに、データの位置がひとつずつ進みますから、順次データをチェックしてください。データの位置を戻したい場合は、◀ ボタンを押します。各種データの確認方法は次のとおりです。



コードの確認	入力したコードが下鍵盤から発音し、拍長ボタンのひとつが点灯になる。(HS-8では、ガイドディスプレイにコードネームが表示される。)
レジストレーションの確認	レジストレーションメモリーの切り替えを入力した位置で、レジストボタンと切り替えた数字ボタンが点灯。
フィルイン、イントロ/エンディングの確認	入力した位置で、レジストボタンとフィルインのスイッチまたはイントロ/エンディングのスイッチが点灯。
リピート記号の確認	入力した位置で、リピートボタンのひとつが点灯。

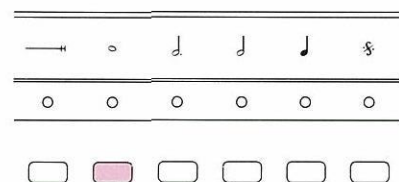
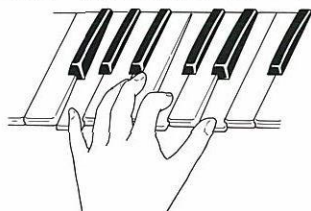
ノート: データを確認する時、チェックボタンをONにして、リズムをスタートさせれば、そのデータの位置にプログラムされているリズムパターンが発音します。(▶49ページ)

ノート: HS-8のガイドディスプレイには、コードネームのほかにも、レジストレーションメモリー、フィルイン、イントロ/エンディング、リピート記号、ノーコード(OFF)などが表示されます。

4 データをエディットする。

[データの訂正]

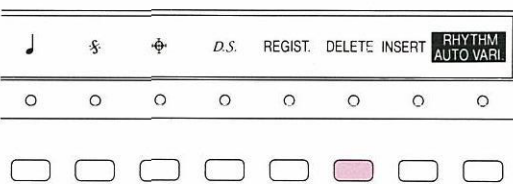
データを訂正したい場合は、間違ったデータの位置で、正しいデータをプログラムしてください。



コードの内容のほか、コードの長さのデータ、リピート記号のデータ、レジストレーションメモリーの切り替えデータ、フィルイン、イントロ/エンディングのデータを訂正することができます。

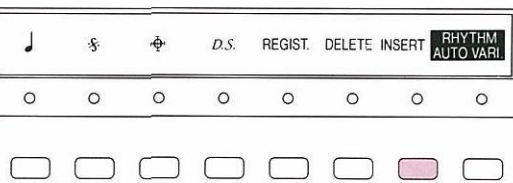
[データの削除]

不必要なデータを削除したい場合は、削除したいデータの位置で、デリートボタンを押してください。どのようなデータでも削除できます。



[データの挿入]

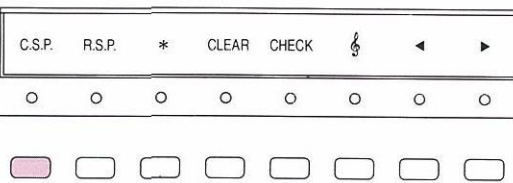
新しいデータを途中に挿入したい場合は、まず、データの位置を挿入したい位置の次に進め、インサートボタンを押します。その後、新しいデータをプログラムすれば、その位置の前にデータが挿入されます。



コードデータのほか、リピート記号のデータ、レジストレーションメモリーの切り替えデータ、フィルイン、イントロ/エンディングのデータを挿入することができます。

5 エディットが終わったら、C. S. P. ボタンを押してOFFにする。

別の数字ボタンのデータも、同様の操作でエディットしてみましょう。



[データ位置の移動方法]

▶ ボタンを1回ずつ押すほかにも、◀ ボタンや ▶ ボタンを使ってデータの位置を移動させることができます。

[▶]	ひとつずつ進む。
[◀]	ひとつずつ戻る。
[♩]+[▶]	一度に最後まで進む。
[♩]+[◀]	一度に最初まで戻る。

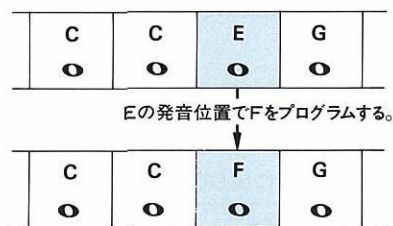
[リズムをスタートさせての確認]

▶ ボタン(または◀ ボタン)を押してデータをひとつずつ確認する代わりに、リズムをスタートさせることでもデータの確認ができます。この場合、再生時と同じようにコードとリズムが発音し、レジストレーションメモリーも切り替わります。(リピート記号のデータは再生されません。)

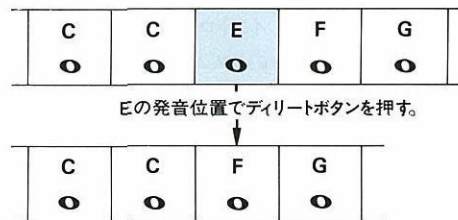
確認の途中で、データをエディットしたいところがあったら、リズムをストップさせ、◀ ボタンでデータの位置を戻し、エディットの操作を行ってください。

[C. S. P. のエディット例]

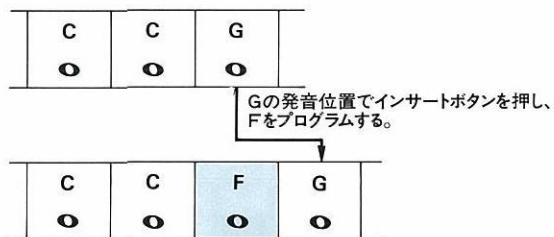
(例1) 間違ったコードEをFに訂正



(例2) 不必要なコードEを削除



(例3) 新しいコードFを挿入



[C. S. P. のエディットにあたって]

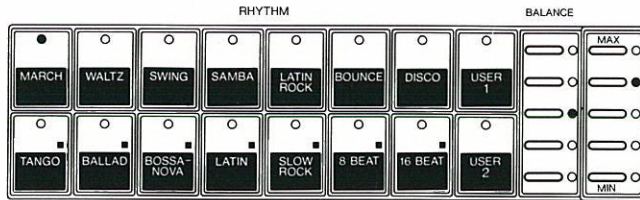
● レジストレーションメモリーを切り替えた位置にフィルイン、イントロ/エンディングのデータを追加したい場合(またはその逆)は、それらを同時にONにし、レジストボタンが点灯している位置にプログラムしなおしてください。

8-(2) R.S.P.(リズムシーケンスプログラマー)

リズムセクションの再生順序をプログラムすることができます。

新規にプログラムする操作(レコード)

1 プログラムするリズムパターンをあらかじめ準備し、先頭にプログラムするパターンをONにしておく。



R. S. P.では、プリセットのリズムパターン、自分で作成したユーザーパターンをプログラムすることができます。プログラムを始める前に、以下の操作によって、プログラムするすべてのパターンをセットできる状態にしておき、先頭にプログラムするリズムパターンをONにしてください。

[プリセットパターンの準備]

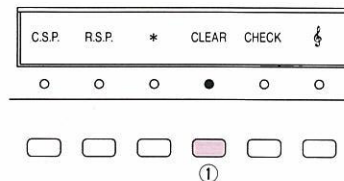
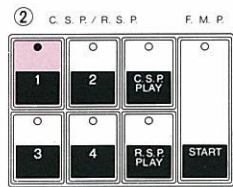
パネルのリズムパターン	上段の7つのパターンは、何もする必要はありません。下段の7つの付点ボタンに表示されているパターンをプログラムしたい場合は、リズムメニューのパターンを解除して、オリジナルパターンに戻してください。(⇒32ページ)
リズムメニューのリズムパターン	リズムメニューのパターンをプログラムしたい場合は、パネルの付点ボタンのいずれかに、そのパターンを移しておきます。(⇒32ページ)

ノート: フィルイン1、フィルイン2、イントロ/エンディングのパターンは、各リズムパターン(プリセット)に連動したものが得られます。リズムメニューのリズムパターンに対応したパターンをプログラムしたい場合は、リズムメニューのパターンを付点ボタンに移してください。

[ユーザーパターンの準備]

リズムパターン	R. P. P.によってリズムパターンを入力し、ユーザー1またはユーザー2のパターンとして登録しておきます。(⇒38ページ)
フィルインパターン	R. P. P.によってフィルインパターンを入力し、ユーザーフィルインのパターンとして登録しておきます。(⇒38ページ)

2 クリアボタン①を押しながら、数字ボタンのひとつ②を押す。



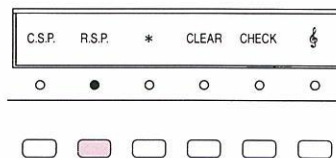
クリアボタン①を押すと、1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには「SEL」(セレクト)が表示されます。クリアボタンを押しながら、データをプログラムする数字ボタンをひとつ押してください。C. S. P.とR. S. P.のランプが点滅を始めます。

注意: 押した数字ボタンに、R. S. P.およびC. S. P.のデータが登録されている場合は、そのデータはすべて消去されます。

ノート: R. S. P.を再生する時、同じ数字ボタンにC. S. P.のデータが登録されていると、そのうちのレジストレーションデータが再現され、不都合が起きます。R. S. P.だけを再生させたい場合は、上記の操作を行って、登録されているC. S. P.とR. S. P.のデータをすべてクリアしてください。

3 R. S. P.ボタンを押す。

点滅している2つのボタンのうち、R. S. P.ボタンを押してください。R. S. P.のランプが点灯になり、リズムシーケンス(再生順序)のプログラムができる状態になったことを示します。



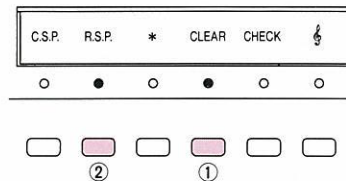
[C. S. P.のデータを消さずに、R. S. P.だけ新規にプログラムする場合の操作]

1~4の数字ボタンは、それぞれC. S. P.とR. S. P.の2つのチャンネル(データを登録する領域)を持っていますが、R. S. P.を再生させると、同じ数字ボタンに登録されているC. S. P.のレジストレーションデータと一緒に再生されます。

C. S. P.のチャンネル	コードシーケンスデータ
	レジストレーションシーケンスデータ
R. S. P.のチャンネル	リズムシーケンスデータ

したがって、C. S. P.にプログラムしたレジストレーションの再生順序に合わせて、R. S. P.をプログラムすれば、再生時にリズムセクション以外のレジストレーションも自動的に切り替わるようになります。C. S. P.のデータを消さずに、リズムシーケンスデータを新規にプログラムしたい場合は、次のように操作してください。

① クリアボタン①を押しながら、R. S. P.ボタン②を押す。



② 点滅している1~4の数字ボタンをひとつ押す。
以下、リズムシーケンスをプログラムしてください。

[記録されるユーザーパターンデータの範囲]

R. S. P.では、プリセットされているリズムパターンのほかに、R. P. P.で入力したユーザーパターンもプログラムすることができます。

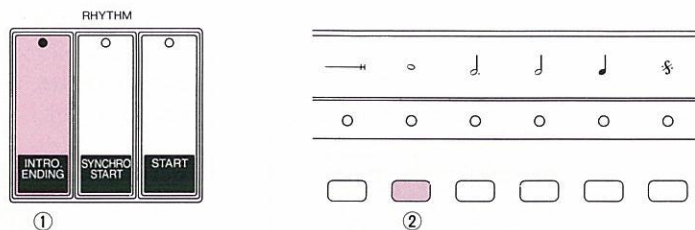
- プログラムされるのは、ユーザーボタンのON/OFFデータと、その時レジストレーションメモリーの数字ボタン(入力したパターンが登録されています)の何番をONにしているかというデータです。
- レジストレーションメモリーに登録したユーザーパターンの内容は、プログラムされません。
- プログラム時と再生時で、レジストレーションメモリーに登録しているユーザーパターンの内容が異なっていると、プログラムした時とは違うパターンが再生されます。プログラムした時のユーザーパターンを再生させたい場合は、プログラム終了後、RAMバックにユーザーパターンのデータを移してください。(⇒20・38ページ)

[R. S. P.のメモリー容量]

R. S. P.のメモリー容量は、入力したデータの数(拍長ボタン、リピートボタンを押した回数)でカウントされ、数字ボタンひとつにつき、約120個のデータをプログラムすることができます。

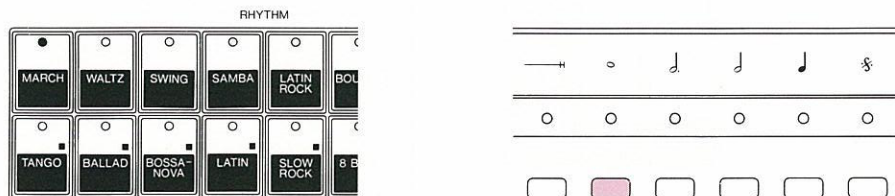
- プログラムしたデータの数、テンポディスプレイに表示されます。
- 拍長ボタンの組み合わせによっては、プログラムできるデータ数が少なくなる場合があります。
- メモリー残量が少なくなった時にデータを入力すると、警告音が速く3回鳴ります。また、メモリー残量がなくなった時にデータを入力しようとすると、警告音がゆっくりと3回鳴り、それ以上入力できないことを示します。
- ひとつの数字ボタンのメモリー残量が少なくなった場合は、いったんプログラムを終了させ、別の数字ボタンに、その続きをプログラムしてください。再生時に複数の数字ボタンをONすることで、連続再生が可能です。(⇒48ページ)

4 必要に応じて、イントロをプログラムする。



先頭にイントロパターンをプログラムしたい場合には、イントロ/エンディングのスイッチ①を押しながら、○ボタン②(3/4拍子の場合は♪ボタン)を1回押してください。

5 拍長ボタンを押して、リズムパターンをプログラムする。

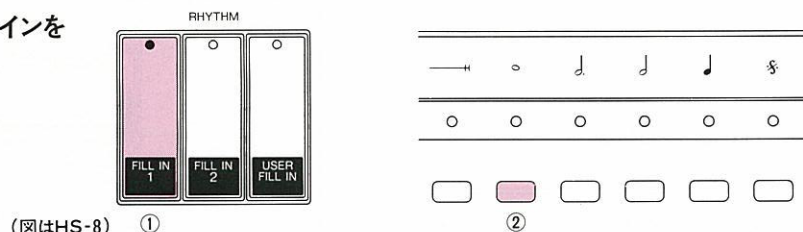


最初にプログラムするリズムパターンがONになっていることを確認して、プログラムしたい小節の数だけ、○ボタン(3/4拍子では♪ボタン)を押してください。

ノート: チェックボタンをONにして、リズムをスタートさせれば、プログラムするリズムパターンを確認しながら入力することができます。(⇒49ページ)

注意: プリセットパターンをプログラムする場合は、必ずユーザーボタンをOFFにしてください。

6 必要に応じて、フィルインをプログラムする。



(図はHS-8)

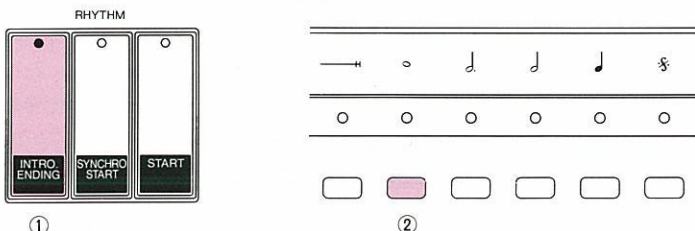
リズムパターンを切り替える位置の前などに、フィルインをプログラムしたい場合は、フィルインスイッチのひとつ①を押しながら、○ボタン②(または♪ボタン)を押してください。

7 リズムパターンを切り替えて、拍長ボタンを押す。

別のリズムパターンをパネルでセットし、必要な小節の数だけ拍長ボタンを押し、順次プログラムを続けてください。リズムパターンの切り替えは何度でも行えます。

ノート: リズムパターンを切り替える場合、C. S. P. のプログラム時のようにレジストボタンを押す必要はありません。

8 必要に応じて、エンディングをプログラムする。



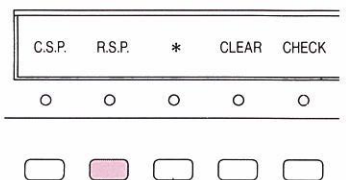
最後にエンディングパターンをプログラムしたい場合は、イントロ/エンディングのスイッチ①を押しながら、○ボタン②(または♪ボタン)を2回押してください。

9 最後までプログラムしたら、終止記号を入力する。

♪ボタンを押しながら、——ボタンを押して、シーケンスデータの最後に終止記号を入力してください。

10 R. S. P. ボタンを押してOFFにする。

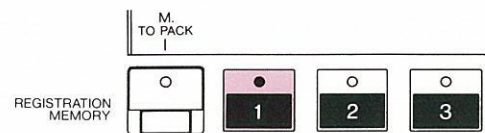
別の数字ボタンにも、同様の操作で、データをプログラムしてみましょう。



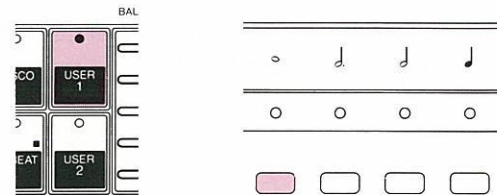
[ユーザーパターンのプログラム]

R. P. P. で作成と登録を行ったユーザーパターンは、次のように操作してプログラムしてください。

①ユーザーパターンを登録したレジストレーションメモリーの数字ボタンを押す。



②ユーザー1またはユーザー2のボタンをONにし、拍長ボタンを押してプログラムする。



③レジストレーションメモリーの数字ボタンで、別のユーザーパターンを呼び出し、順次プログラムしていく。

- ユーザーパターンをプリセットパターンと組み合わせてプログラムすることもできます。
- フィルインのユーザーパターンをプログラムする場合には、登録した数字ボタンをONにし、ユーザーフィルインのスイッチを押しながら、拍長ボタンを押してください。
- 入力したユーザーパターンを登録する時、プログラムする順番に登録しておく便利です。
- ♪、♪ボタンを押して1小節より短い長さをプログラムし、別のパターンに切り替えることもできます。この場合、小節の途中で切り替えてもスムーズにつながるようユーザーパターンを作成しておいてください。同じパターンで、特定の楽器音の定位だけを変えて登録しておき、それらを細かく切り替えてプログラムするのも効果的です。
- リズムのユーザーボタンをONにしている時、プリセットのフィルインパターン、またはイントロ/エンディングをプログラムすると、それらのパターンは、そのとき点灯しているプリセットのリズムパターンに対応したものになります。

[リピート記号のプログラム]

同じリズムシーケンスを繰り返してプログラムするところがある場合は、リピートボタン(※D.S.)を使って効率的に入力することができます。各ボタンの使い方は、C. S. P. のプログラム時と同じです。(⇒43ページ)

[RAMバックへのメモリー]

プログラムしたシーケンスデータは、トゥーパックの操作によって、レジストレーションメモリーのデータおよびR. P. P. のデータなどと一緒にRAMバックに移すことができます。R. S. P. には、ユーザーパターンの内容までは記録されませんから、プログラムした時のユーザーパターンデータを保存しておきたい場合は、RAMバックにデータを移してください。また、フロムパックの操作を行えば、RAMバックからデータを呼び戻せます。(⇒20ページ)

[R. S. P. のプログラムにあたって]

- テンポディスプレイの数字は、データを入力するたびにひとつずつ進みます。リズムパターンを小節単位で入力していれば、ディスプレイの数字が入力位置の目安になります。
- エンディングを2小節入力した後、さらにリズムパターンをプログラムすることも可能です。
- R. S. P. ボタンをOFFにする前であれば、エディット時と同じように、データを訂正することができます。(⇒48ページ)
- 終止記号はプログラムし忘れても、R. S. P. をOFFにすると、曲の最後に、自動的にプログラムされます。
- 1~4の数字ボタンにプログラムしたデータは、電源をOFF(または数字ボタンをOFF)にしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

再生させる操作(プレイ)

1 数字ボタンのひとつと、R. S. P.プレイボタンをONにする。

ノート: プログラム終了後にR. P. P.やレジストレーションメモリーのデータをRAMパックに移した場合は、あらかじめフロムパックの操作で、データをエレクトーンに戻してから、上記の操作を行ってください。(⇒20ページ)

2 リズムをスタートさせる。

テンポをセットし、リズムのスタートスイッチを押してください。先頭にプログラムしたリズムパターンがスタートします。

3 再生されるリズムパターンに合わせて、演奏してみましょう。

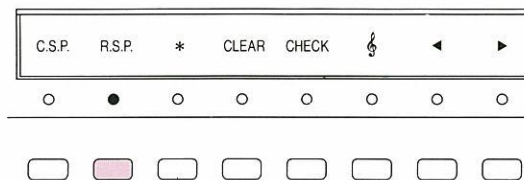
プログラムした順序でリズムパターンが自動的に切り替わり、フィルイン、イントロ/エンディングをプログラムした場合は、それらも再生されます。再生が終わると、リズムが自動的にストップし、数字ボタンのランプも消えます。

注意: 1~4の数字ボタンがONになっていると、レコードモードまたはエディットモードに入ることができません。再生時以外は数字ボタンをOFFにしておいてください。

登録したデータを修正する操作(エディット)

1 R. S. P. ボタンを押す。

R. S. P. ボタンを押すと、1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには"SEL"(セレクト)が表示されます。

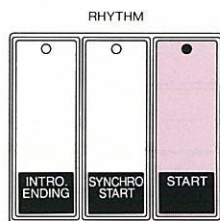
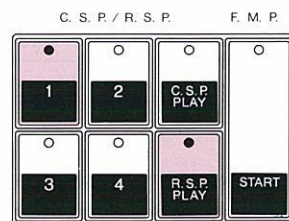


注意: プログラムしたデータをエディットする場合は、クリアボタンを押さないでください。もし、クリアボタンを押すと、数字ボタンに登録されていたデータが消去されてしまいます。

2 点滅している数字ボタンのひとつを押す。

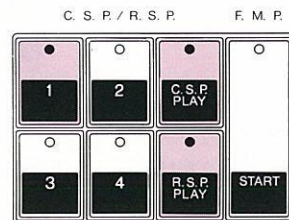
エディットするデータがプログラムされている数字ボタンを押してください。押した数字ボタンが点灯になり、エディットできる状態になったことを示します。(マルチメニューのR. S. P.のランプも点灯になります。)

ノート: エディットモードに入った時点で、シーケンスデータの先頭にプログラムしたリズムパターンのボタンが点灯になります。また、イントロを先頭にプログラムした場合は、イントロ/エンディングのスイッチも点灯します。



[R. S. P.とC. S. P.の同時再生]

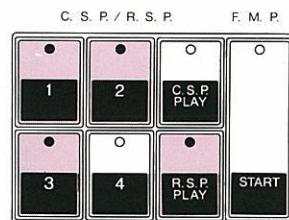
R. S. P.プレイボタンとC. S. P.プレイボタンを両方ともONにして、リズムをスタートさせれば、コードシーケンスとリズムシーケンスを同時に再生させることができます。



- R. S. P.とC. S. P.を同時に再生させると、C. S. P.のレジストレーションシーケンスデータのうち、リズムセクションのデータだけが、R. S. P.のシーケンスデータに置き替わります。
- レジストレーションメモリーの数字ボタンは、C. S. P.のデータに従って点灯します。R. S. P.にユーザーパターンをプログラムした場合、数字ボタンはプログラムしたとおりには点灯しませんが、ユーザーパターンはプログラムしたとおり再生されます。
- 同時再生させるデータをプログラムする時には、R. S. P.の小節数とC. S. P.の小節数がずれないように注意してください。
- C. S. P.のデータのうち、レジストレーションシーケンスデータだけをR. S. P.と同時に再生させたい場合は、R. S. P.プレイボタンだけをONにしてください。

[連続再生]

1~4の数字ボタンを2つ以上同時にONにすれば、それらにプログラムしたシーケンスを連続して再生させることができます。

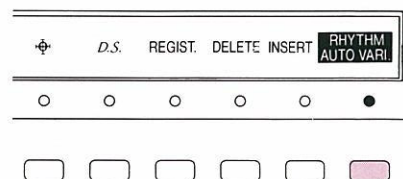


- どの数字ボタンをいくつONにするかは、自由に選べます。(最大4つの連続再生が可能。)
- 小さい番号の数字ボタンから大きい方へ順番に再生されます。
- R. S. P.とC. S. P.を同時に再生させる場合でも、連続再生は可能です。

[R. S. P.の再生にあたって]

- R. S. P.を再生する時、同じ数字ボタンに別の曲のC. S. P.データがプログラムされていると、そのレジストレーションシーケンスが再生され、不都合が起こります。そのような場合は、いったんデータをRAMパックに移し、C. S. P.のチャンネルだけをクリアしてください。
- R. S. P.を再生している途中で、パネルを操作してリズムパターンの変更やフィルイン、イントロ/エンディングをONすることもできます。ただしリズムパターンを変更した場合は、その後別のリズムパターンやフィルインがプログラムされていると、パネルで変更したリズムパターンはその時点でキャンセルされます。

[リズムオートバリエーション]

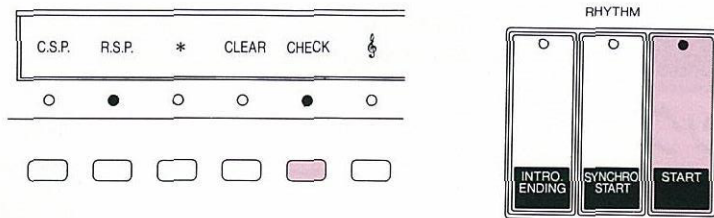


このボタンのON/OFFを切り替えることによって、リズムパターン(プリセット)を自動的に変化させるかどうかを選ぶことができます。

OFF: 各リズムパターンは、2小節で繰り返すパターンになります。

ON: 4小節目と8小節目のパターンが自動的に少し変化ようになります。(各リズムパターンは、8小節単位で繰り返されます。)

3 チェックボタンをONにし、リズムをスタートさせる。

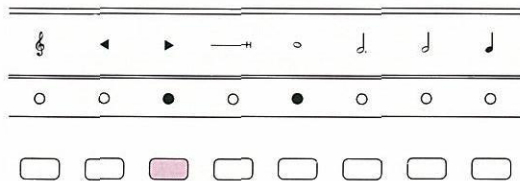


現在パネルでONになっているパターン(リズムパターンやイントロなど)が発音します。チェックボタンをONにして、リズムをスタートさせると、▶ボタンを押してデータの位置を進めるまで、現在の位置にプログラムされているパターンだけを発音させることができます。

ノート: チェックボタンをOFFのままにして、リズムをスタートさせなくても、データの確認はできますが、リズム音は発音しません。パターンをひとつずつ耳で確認したい場合は、上記の操作を行ってください。

4 ▶ボタンを押して、データをひとつずつ確認する。

▶ボタンを1回押すたびに、データの位置がひとつずつ進みますから、順次データをチェックしてください。データの位置を戻したい場合は、◀ボタンを押します。各種データの確認方法は次のとおりです。



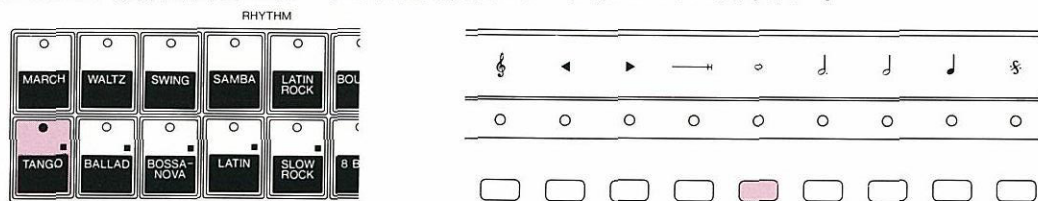
リズムパターンの確認	プログラムしたリズムパターンが発音し、そのパターンのボタンと拍長ボタンが点灯になる。
フィルイン、イントロ/エンディングの確認	プログラムしたパターンが発音し、そのスイッチと拍長ボタンが点灯になる。
リピート記号の確認	入力した位置で、リピートボタンのひとつが点灯する。(ひとつ前のリズムパターンが発音する。)

ノート: HS-8では、入力したデータがガイドディスプレイに表示されます。

5 データをエディットする。

[データの訂正]

データを訂正したい場合は、間違ったデータの位置で、正しいデータをプログラムしてください。



リズムパターンの訂正のほか、リピート記号のデータの訂正、フィルインの追加または訂正、イントロ/エンディングの追加が可能です。

[データの削除]

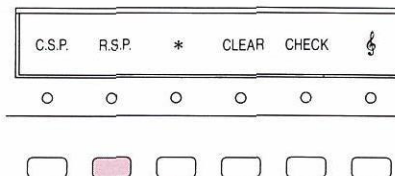
不必要なデータを削除したい場合(余分な小節がプログラムされている時など)は、削除したいデータの位置で、デリートボタンを押してください。

[データの挿入]

新しいデータを途中に挿入したい場合(小節数が不足している時やリピート記号を挿入したい時など)は、まず、データの位置を挿入したい位置の次に進め、インサートボタンを押します。その後、新しいデータをプログラムすれば、その位置の前にデータが挿入されます。

6 エディットが終わったら、R. S. P. ボタンを押してOFFにする。

別の数字ボタンのデータも、同様の操作でエディットしてみましょう。



[データ位置の移動方法]

▶ボタンを1回ずつ押すほかにも、◀ボタンや◻ボタンを使ってデータの位置を移動させることができます。

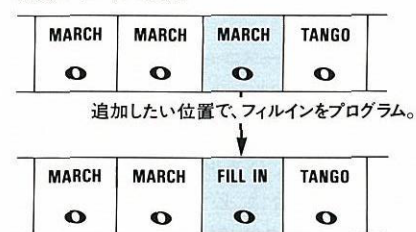
[▶]	ひとつずつ進む。
[◀]	ひとつずつ戻る。
[◻] + [▶]	一度に最後まで進む。
[◻] + [◀]	一度に最初まで戻る。

[リズムをスタートさせての確認]

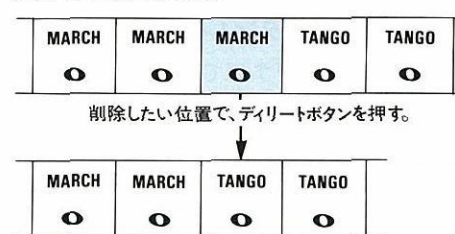
チェックボタンをOFFにして、リズムをスタートさせれば、プログラムしたリズムシーケンスが順番に再生されます。チェックをONにしてデータをひとつずつ確認する替わりに、この操作を行えば、プログラムしたデータをリアルタイムに確認することができます。確認の途中で、データをエディットしたいところがあったら、リズムをストップさせ、◻ボタンでデータの位置を戻し、エディットの操作を行ってください。

[R. S. P. のエディット例]

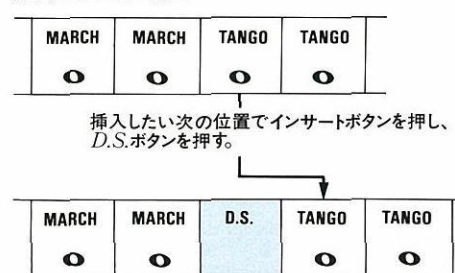
(例1) フィルインを追加



(例2) 不必要な小節を削除



(例3) D.S. 記号を挿入



[R. S. P. のエディットにあたって]

●プリセットリズムパターンの訂正は、プログラムした時にパネルにセットされていたパターンに限定されます。プログラム開始時に、パネルの付点ボタンに移していなかったリズムメニューのパターンには変更することができません。